¡VIEJUNO!

LA PUBLICACIÓN DEFINITIVA SOBRE VIDEOJUEGOS CLÁSICOS

retro* GAMER™

Nº 49

Amstr
©198
BASI
Ready
AMSTRAD
power
COPIA

THE LEGEND OF ZELDA: ECHOES OF WISDOM

Y OTROS TITULAZOS DONDE ELLAS DAN EL GOLPE

EL LEGADO DE SUPER METROID

Y SAMUS ARAN, GUARDIANA DE LA GALAXIA

METAL GEAR SOLID

LA OBRA MAESTRA DE HIDEO KOJIMA

CRASH BANDICOOT

LA EVOLUCIÓN DEL CHIFLADO PLATAFORMAS POLIGONAL

40 AÑOS DEL AMSTRAD CPC

LA FASCINANTE HISTORIA DEL ‘TODO EN UNO’ QUE DINAMIZÓ EL MERCADO EUROPEO

ADEMÁS ROLLING THUNDER - STREET FIGHTER III: 3RD STRIKE – TRON – WARIOWARE – BROKEN SWORD – GAUNTLET

store
axel springer_

¿CONOCES NUESTRA TIENDA ONLINE?

Revistas
Suscripciones
Libros
13:02
100%
store.axelspringer.es
axel springer_
Ordenar

Bienvenido al Store de Axel Springer España

Retro Gamer

Ordenar por: Características

54 productos

RETRO GAMER Nº 48
€6,95
Agregar al carrito

RETRO GAMER Nº 47
€6,95
Agregar al carrito

RETRO GAMER Nº 46
€6,95
Agregar al carrito

Suscripciones Retro Gamer

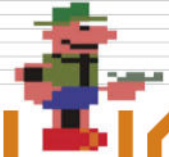
2 productos

SUSCRIPCIÓN RETROGAMER CON DESCUENTO
€20,00

SUSCRIPCIÓN RETROGAMER CON REGALO
€25,00

- **Completa** tu colección Retro Gamer
- **Suscríbete** a tu revista favorita
- **Descubre** ofertas especiales

Todo en **store.axelspringer.es**



SUMARIO

>> Retro Gamer 49 Amstrad CPC, el ordenador personal de 8 bits por excelencia

RETRORADAR

4 **Budapest Pinball Museum:** Pinballs clásicos y orfebrería centroeuropea.

6 **Abathor:** Un tributo pixel art a la época dorada de los videojuegos.

8 **Literatura Lúdica:** "Libros para leer, no para decorar estanterías".

10 **Ecos de Sociedad:** Entre ferias, exposiciones y museos anda el juego.

12 **Factoría Retro:** El salón del arcade y el videojuego en Alcorcón, Madrid.

RETRO GAMERS

14 **'Cómo ser un gurú del videojuego de los ochenta':** Mejor no conozcas a tus ídolos.

LA HISTORIA DE

28 **Rolling Thunder**

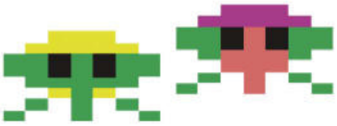
82 **Tron**

86 **WarioWare, Inc.: Minigame Mania**

94 **Broken Sword**

102 **Gauntlet**

118 **Star Wars: Return of the Jedi**



REPORTAJES

16 **Vive la Leyenda más grande jamás contada:** Disfruta los Zelda clásicos en NSO.

34 **Las chicas nintenderas son guerreras:** Fabulosos titulazos donde ellas dan el golpe.

38 **The Legend of Zelda: Echoes of Wisdom:** La princesa Zelda toma el mando.

76 **Street Fighter III: 3rd Strike:** La revolución de la lucha bidimensional.

110 **Beam Software:** Los creadores de Horacio y The Way of the Exploding Fist.

¿QUÉ PASÓ CON...?

64 **Home Alone 2: Kevin´s Dream**

LOS FAVORITOS DE RG

92 **Licencias de Ocean Software**

HOMEBREW

134 **Historia y lo mejor del homebrew español de CPC**

SOUND TEST

144 **Paprium**

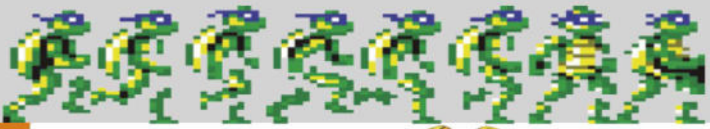
PANTALLA FINAL

146 **Mario´s Time Machine**

42

40 AÑOS DEL AMSTRAD CPC

La fascinante historia del 'todo en uno' que sobrevivió a un diseño desastroso y acabó triunfando a lo grande.



124

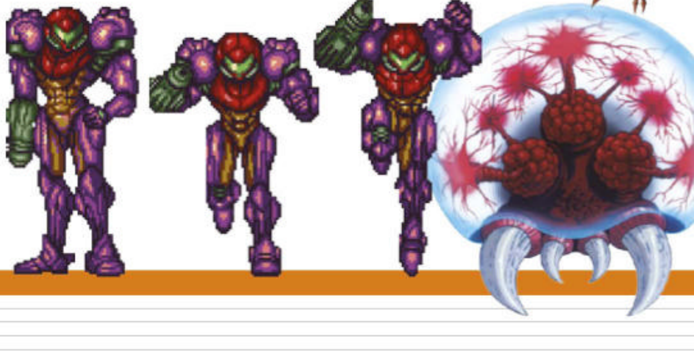
El impacto de METAL GEAR SOLID

La obra maestra de Hideo Kojima.

66

El legado de SUPER METROID

Y Samus Aran, guardiana de la galaxia.



18

La evolución de CRASH BANDICOOT

El chiflado plataformas poligonal.

CENTAUR
HAUNTED HOUSE

BUDAPEST PINBALL MUSEUM

Pinballs clásicos y orfebrería centroeuropea en la cueva de las maravillas

Nos ponemos en contacto con Márk Pataki, director de marketing y comunicación del Museo del Pinball de Budapest, para que responda a nuestro cuestionario estandarizado. Gracias a nuestros enviados especiales, Ana Piqueras y David Vázquez, por el trabajo gráfico y por llevarnos a las puertas de este santuario.

■Márk, ¿dónde está el museo?
Escondido en un sótano en Újlipótváros, el decimotercer distrito de Budapest, en la calle Radnóti Miklós,18; ahí está nuestro mundo subterráneo arcadiano, la exhibición de pinballs y arcades favorita de toda Europa, el museo más popular de Hungría según Tripadvisor.

Podéis encontrar reportajes y reseñas en cientos de medios de comunicación de todo el mundo, pero aquí tenéis algunas de las más recientes en la CNN, la BBC y el Frankfurter Allgemeine Zeitung [nos enseña los enlaces]. Y también recomendamos a los lectores que vean el vídeo de RMC en YouTube titulado "Inside the Pinball Museum, Budapest - Flipper Muzeum".

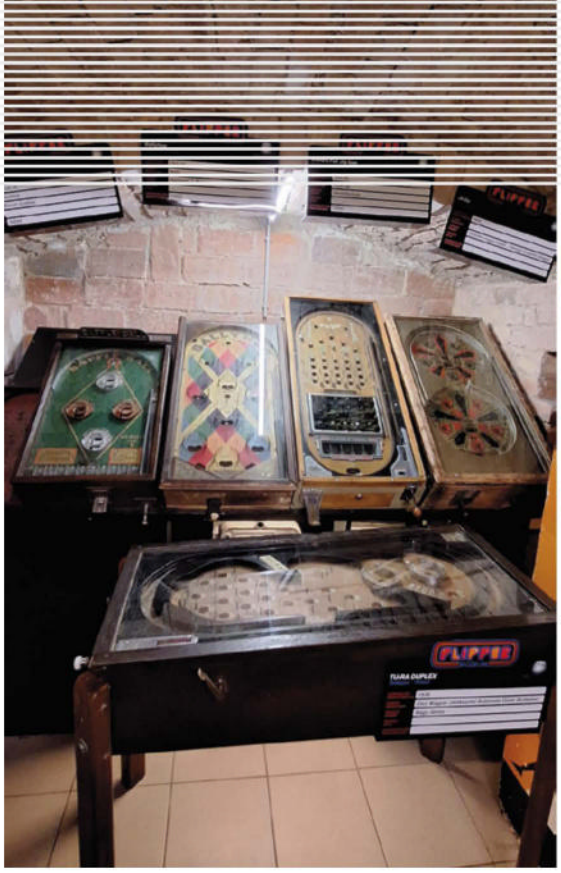
■¿Desde cuándo está abierto?
El diez de abril de 2024 hicimos diez años.

■¿Qué tenéis en la exposición?
Tenemos 163 juegos, y dos de ellos son piezas únicas. Nuestro equipo utilizó piezas de dos máquinas americanas antiguas para hacerlas: una es *Uradalmak Viadala* y la otra es *Budapest*. *Budapest* es un pinball basado en una mesa electromecánica de Stern de los setenta. Tiene a Zsa Zsa Gabor de sirena y el cofre de Houdini, y todo eso salió de una tormenta de ideas con el loco de Sinboy, su diseñador; tanto Gabor como Houdini nacieron en Budapest, de ahí el guiño. El milagro lo completaron nuestros chicos de mantenimiento, con la idea de que la experiencia de juego fuera tan buena como el diseño de Sinboy. Las referencias a Budapest también aparecen en pinceladas que todo el mundo puede pillar: mucha gente identifica nuestra capital con el Parlamento o el Puente de las Cadenas, que decoran esta increíble máquina. Respecto a *Uradalmak Viadala*, ya en 2019 se nos ocurrió crear un pinball único. La animadora y profesora Dorottya Szert-Szabó acudió en nuestra ayuda, y creó un universo inspirado en cuentos tradicionales húngaros y en un mundo que recuerda lejanamente a *Juego de Tronos*. Todo ello se plasmó perfectamente en este pinball, que presentamos en nuestra feria Arcadia 2019.

Al margen de estas dos máquinas, tenemos piezas bastante raras de la historia del arcade, como una bagatela que tiene más de ciento cincuenta años, o el mayor pinball jamás construido, el *Hercules*, o antigüedades como *Humpty Dumpty*, el primer pinball en incorporar flippers, de 1947.

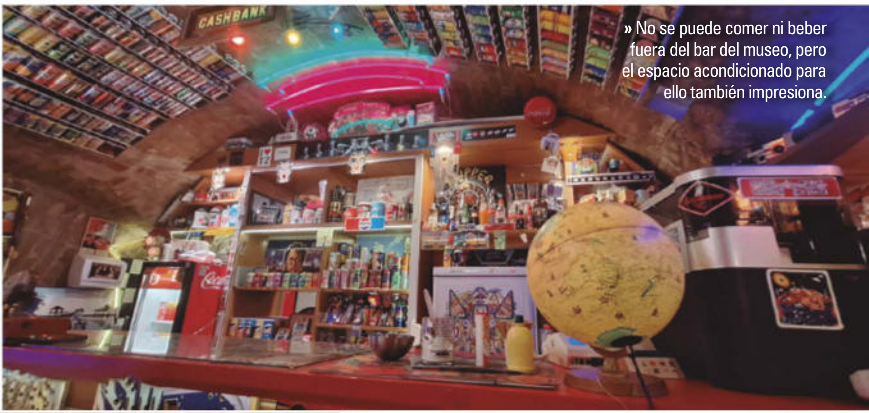
■Guau... ¿a cuáles de esos aparatos pueden jugar los visitantes?
Todos están en uso, los visitantes pueden jugar a todas las máquinas que se exhiben. Hemos puesto el foco de la colección en pinballs clásicos, pero también tenemos algunas de las primeras máquinas arcade y pinballs modernos, así como máquinas electromecánicas más antiguas, de tiro y esas cosas. Ah, y también tenemos dos joyas de la prehistoria de la

» *Budapest* y el belicoso *Atila el Huno* forman parte de los atractivos nativos.

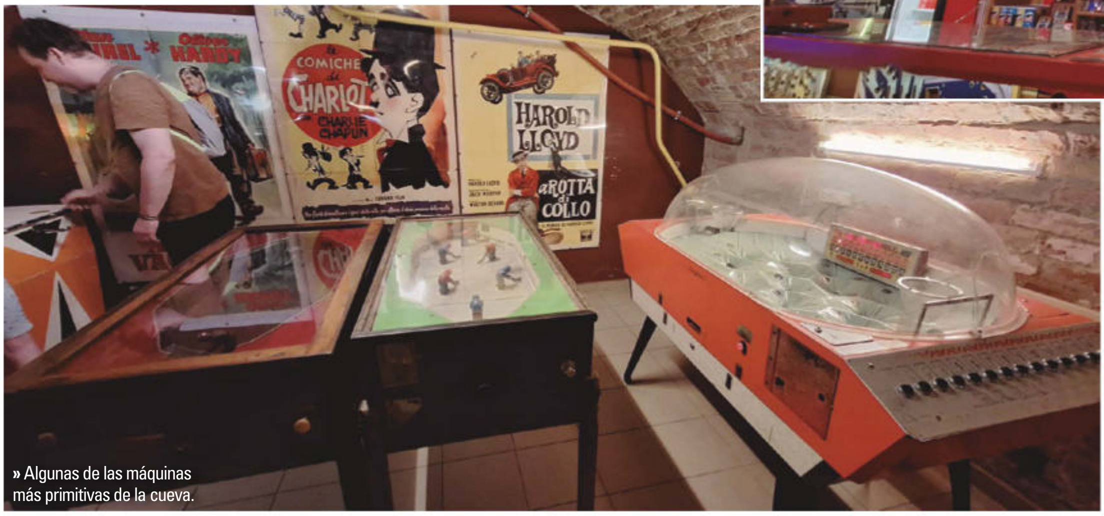


» 'Bagatelles' de la década de 1930, con sus respectivos carteles identificativos.

» Los pinballs más modernos también tienen cabida en este museo.



» No se puede comer ni beber fuera del bar del museo, pero el espacio acondicionado para ello también impresiona.



» Algunas de las máquinas más primitivas de la cueva.

fabricación de arcades en Hungría que se me había olvidado mencionar, las mesas de *Tu-Ra* y *Jago*, ambas de la década de 1930.

■¿Ha crecido el museo, o mantenéis el mismo espacio que cuando abristeis? De hecho, ¿podéis ampliarlo, o tendríais que mudaros a otro sitio si quisierais crecer?
Sí, hace unos años ampliamos e hicimos que todo el local se pudiera visitar durante todo el año. En este momento ocupamos todo el espacio posible, que son quinientos metros cuadrados, ¡y ya veremos qué nos depara el futuro! Además, como parte de nuestro plan de expansión, a finales de este año abriremos un segundo local que explotaremos en régimen de alquiler, con una colección fantástica de arcades diferente a esta. Estará en el noveno distrito de Budapest, en la calle Ráday.

■¿Y crece también la colección del museo, añadís nuevas piezas?
A ver, siempre vamos a mostrar una serie de máquinas que-hay-que-tener porque vienen a verlas visitantes de todo el mundo; dicho esto, procuramos mostrar también piezas nuevas, y entre otras los últimos pinballs que van saliendo.

■¿Cuándo abrís, cuándo descansáis? ¿Cuál es la mejor época del año para visitaros? ¿Y cómo resulta más fácil llegar al museo?
Cerramos los lunes y los martes, y el día de Navidad. Fuera de esas fechas, estamos abiertos. Respecto a cómo llegar, la estación de metro más cercana es Nyugati, a diez minutos andando. Y podéis venir en cualquier momento del año, solo que como en cualquier lugar turístico, hay más visitantes en verano y en navidades.

■¿Cuánto tiempo dedicáis a reparar las máquinas que se estropean? Es un curro que los visitantes normalmente no ven…
Los lunes y los martes son los días de mantenimiento. Cuando la pintura salta o el barniz se desgasta, cuando algo se atasca, cuando se abre un fusible, nuestro equipo de mantenimiento desmonta el aparato, cambia la pieza o la repara, comprueba el funcionamiento y si hace falta repasa y pinta lo que sea. [Nuestra enviada Ana Piqueras constata que durante su visita hay un técnico que en todo momento comprueba que no haya un pinball fuera de servicio, y que como mínimo soluciona las averías sencillas].

■¿Cuáles son las piezas más populares del museo, cuáles llaman más la atención del público?
Los pinballs de *Indiana Jones*, *Addams Family* o *Fun House*. Y también las piezas más raras y antiguas que he citado antes.

■¿Qué tipo de visitantes tenéis? ¿Son más bien hombres de mediana edad, veinteañeros de ambos sexos, chavales que van con una excursión del colegio? ¿Qué impresión crees que se llevan los visitantes más jóvenes?
Viene, literalmente, gente de entre cinco y noventa y nueve años: tenemos incluso alzas para que los más pequeñines puedan jugar. ¡Este museo es una alternativa fantástica y tangible a los videojuegos modernos!

ABATHOR

UN TRIBUTO PIXEL ART A LA ÉPOCA DORADA DE LOS VIDEOJUEGOS

Texto de Julen Zaballa García

A finales de julio llegó a las tiendas el videojuego español de espada y brujería *Abathor*, que rinde homenaje a la era dorada del pixel art. Desarrollado por David Garay y su hermano Javier (Pow Pixel Games), está disponible en Steam, Nintendo Switch, Xbox, PS5 y PS4.

David Garay, ingeniero de software y apasionado de los videojuegos desde su infancia, recordó a **Retro Gamer** cómo a los once años descubrió el ZX Spectrum, lo que despertó en él una pasión por crear mundos interactivos. Desde entonces, ha estado involucrado en numerosos proyectos, manteniendo siempre su amor por los videojuegos. "Imposible decir mi favorito… pero por responder, *Xenogears*", menciona.

El argumento de *Abathor* se inspira en los escritos de Platón sobre la Atlántida. "Platón, en la última etapa de su vida, empezó a escribir todo lo que sabemos de la Atlántida. *Abathor* cuenta ese final inacabado, desde un punto de vista del mundo Conan o Lovecraft", explica Garay. El juego se estructura en 51 niveles, uno más en el modo Hard, divididos en 11 zonas, cada una con, al menos, un boss final y varios enemigos intermedios.

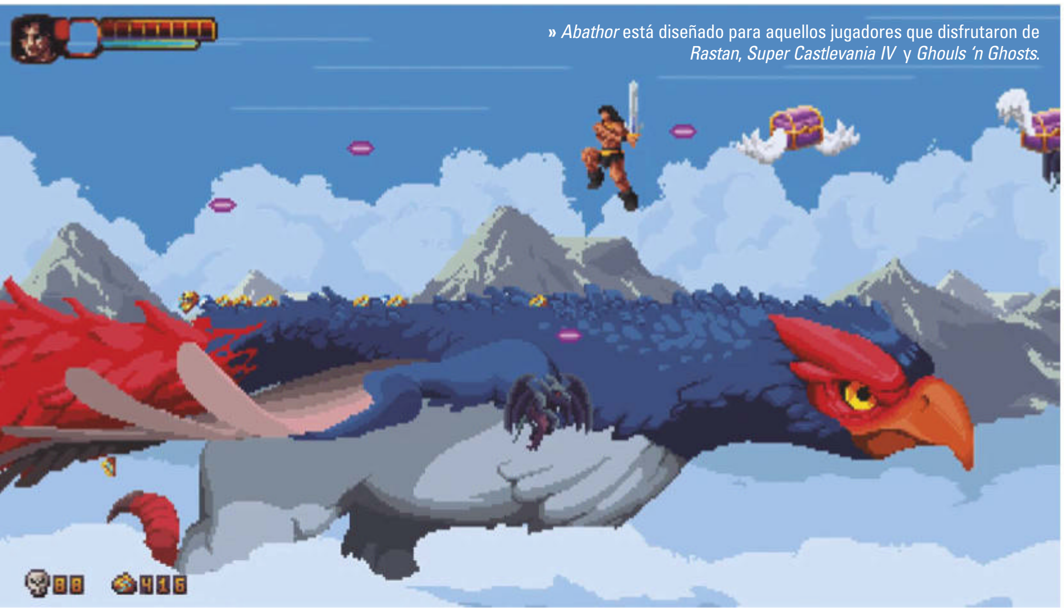
Abathor apuesta por el estilo pixel art y el scroll 2D, una elección basada en la nostalgia y la estética que siempre ha fascinado a los hermanos Garay. "Realmente, no existen casi juegos de plataformas que permitan de 1 a 4 jugadores con ese corte hack & slash y queríamos cubrir ese hueco", comenta.

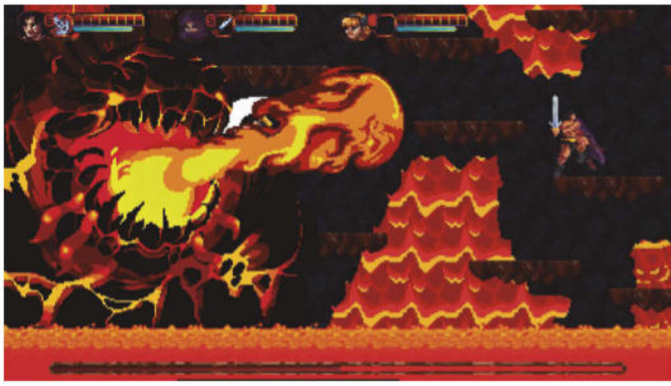
El juego está inspirado por Conan y juegos como *Rastan*, con un avance de mundos tipo *Super Mario World* y un juego cooperativo/competitivo tipo *Trog*. Hay esencia de *Actraiser*, *Ghouls 'n Ghosts*, *Castlevania*, *Toki*, *Magic Sword*, *Golden Axe*… y muchos otros. "*Abathor* es un tributo a los ochenta y noventa", reconoce Garay.

El desarrollador admite que la creación de *Abathor* no estuvo exenta de desafíos. "La mayor dificultad fue nivelar el juego para que se disfrute jugando solo o en cooperativo. El juego permite seleccionar entre cuatro personajes: Crantor, el bárbaro; Sais, la valkyria; Kritias, el asesino y Azaes, el brujo; adaptando la jugabilidad a cada situación para ser justos y equilibrados".

Aunque los hermanos Garay han sido los líderes del proyecto durante los últimos cuatro años, detrás del videojuego español hay aportaciones de más de 50 personas, entre los que se encuentran Soyo Oka (compositora de *Super Mario Kart*), Javier García 'Gryzor87' y J.A. Martin Tello, entre otros.

Abathor cuenta con una edición en formato físico distribuida por Tesura Games, mientras que la versión digital corre a cargo de JanduSoft. ✱


» *Abathor* está diseñado para aquellos jugadores que disfrutaron de *Rastan, Super Castlevania IV* y *Ghouls 'n Ghosts.*


» Los hermanos Garay se han alejado de los Souls y Metroidvania para llevar a los jugadores a finales de los ochenta.

¡VIEJUNO!

retro GAMER

¡¡¿Has visto esto?!!

Suscríbete a Retro Gamer y recibirás:

retro GAMER
TEENAGE MUTANT TURTLES
OutRun 2
retro GAMER
THE LEGEND OF ZELDA
RESIDENT EVIL 4
TOMB RAIDER II

HOBBY CONSOLAS
• DESDE 1991 •

4 REVISTAS + TAZA HOBBY CONSOLAS RETRO

POR SOLO 29€ ~~39,90€~~

Además, al suscribirte recibes la revista antes que nadie y accedes gratis a la edición digital en Kioskoy+.

Puedes suscribirte **aquí**

Por teléfono
91 514 06 00

O por email:
suscripciones@axelspringer.es

OFERTA VÁLIDA HASTA EL 31 DE DICIEMBRE DE 2024. Cada suscriptor tendrá acceso gratuito a la edición digital de Retrogamer en Kiosko y Mas. Accesible desde PC, smartphones y tablets, con sistemas Windows 8, iOS y Android

En cumplimiento de la normativa vigente en materia de Protección de Datos personales, te informamos de que los datos que nos proporciones serán tratados por el Responsable del Tratamiento Axel Springer España S.A. con objeto de (I) gestionar tu suscripción y (II) ofrecerte, mediante el envío de comunicaciones comerciales, productos o servicios de nuestra propia empresa o de terceros relacionados con los sectores editorial, automoción, informática, tecnología, telecomunicaciones, electrónica, videojuegos, seguros, financiero y crédito, infancia y puericultura, alimentación, formación y educación, hogar, salud y productos farmacéuticos, ocio, gran consumo, cuidado personal, agua, energía y transportes, turismo y viajes, inmobiliario, juguetería, textil, ONG y productos/servicios para animales y mascotas. La base legitimadora del tratamiento es ejecución del contrato para la finalidad (I) e interés legítimo para la finalidad (II). Tus datos no serán cedidos a terceros, salvo obligación legal. Tus datos serán conservados hasta cumplir con la finalidad. Podrás ejercer tus derechos de acceso, rectificación, supresión, limitación del tratamiento y oposición mediante escrito a Axel Springer España, S. A. C/Juan de Mariana nº 15, 28045 Madrid, o correo electrónico a hobbyconsolas@axelspringer.es.

LITERATURA LÚDICA

MIGUEL ÁNGEL MÚGICA
100
CURIOSIDADES DE
COMMODORE
LeFreak
EDICIONES
MIGUEL ÁNGEL MÚGICA
100
CURIOSIDADES DE
APPLE
LeFreak
EDICIONES

TENEMOS EDITORIAL NUEVA EN LA OFICINA: LEFREAK EDICIONES

Con dos títulos ya disponibles en su web lefreakediciones.es y en librerías especializadas, *Cien curiosidades de Apple* y *Cien curiosidades de Commodore*, LeFreak Ediciones apuesta por libros que ellos mismos definen como "para leer, no para decorar estanterías" y "libros que nosotros nos compraríamos y que, por unas razones u otras, no publican otras editoriales".
Además, ofrecen exuberantes ediciones 'Signature' de sus libros con una serie de extras realmente increíbles que sin duda alguna encantarán a los lectores afines a la temática de cada libro.

Estos dos primeros títulos han sido escritos por el propio editor, Miguel Ángel Múgica, quien los presentó en la pasada RetroBarcelona. Sin embargo, LeFreak Ediciones ya cuenta con un equipo de autores que muy pronto presentarán otros volúmenes dedicados a PlayStation, ZX Spectrum, Amstrad, MSX, así como libros de ilustraciones, ensayos o de narrativa.
Estaremos atentos y expectantes a lo que LeFreak Ediciones nos ofrece, ya que no en vano entre bambalinas de este proyecto se encuentra el inclito S*T*A*R, el rey Midas de lo retro.

SUPER NINTENDO LEGENDS (SEGUNDA EDICIÓN)

Vuelve el libro más esperado por los fans de SNES, en una edición revisada, ¡y con interesantes añadidos! Corría el año 2019 cuando tras el éxito de *Mega Drive Legends*, la editorial Game Press continuaba su serie 'Legends' con *Super Nintendo Legends*; fueron necesarios más de dos años de trabajo, y una veintena de redactores y profesionales para dar forma al libro más completo jamás creado dedicado a la querida máquina de Nintendo.
Tras varios años agotado, por fin vuelve a ser reeditado. Esta segunda edición, completamente revisada y puesta al día, cuenta con dos nuevos redactores de excepción: nada menos que Sonia Herranz y David Boscá 'Creativo en Japón', sus plumas se suman a otras tantas ya presentes en la primera edición como Marcos García 'The Elf', Bruno Sol 'Némesis', Raúl Montón 'The Punisher' y otros tantos capitaneados por José Ángel Ciudad y José Antonio Moreno 'Evil Ryu'.
Portada de Iban Coello, ilustrador en Marvel y DC y actual dibujante de los tebeos de Venom, prólogo de Marcos García 'The Elf' y 238 titulazos analizados a lo largo de sus 240 páginas en las que además se repasa la historia de la consola, prototipos, sus diversos modelos, chips de apoyo, periféricos, campañas publicitarias, revistas de la época y cientos de curiosidades.
La segunda edición de *Super Nintendo Legends* estará a la venta en librerías, tiendas especializadas, Amazon, Casa del Libro, Fnac y grandes superficies durante el último trimestre del año y, por supuesto, en la web de la editorial Gamepress.es donde además podrás hacerte con una serie de extras de regalo como tarjetas, marcapáginas y otras sorpresas.

GAMEPRESS
SUPER NINTENDO
SUPER NINTENDO
LEGENDS
PAL VERSION
LOS CEREBROS DE SUPER NINTENDO
PRIMER PROTOTIPO: NOVIEMBRE DE 1988
THE LEGEND OF ZELDA: A LINK TO THE PAST
SUPER MARIO KART

MEMENTO SEGA: LOS VIDEOJUEGOS QUE FORJARON LA COMPAÑÍA

MARC ROLLÁN
MEMENTO SEGA
LOS VIDEOJUEGOS QUE FORJARON LA COMPAÑÍA
START-T MAGAZINE BOOKS

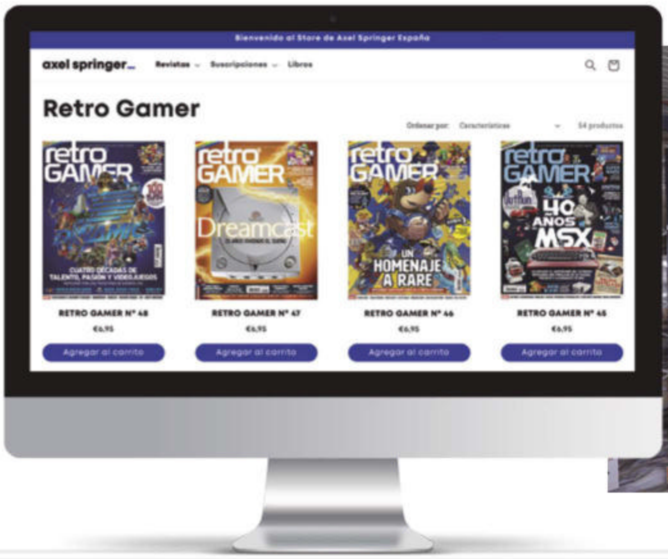
En el segundo libro escrito por Marc Rollán 'ElFuns' para Star-t Magazine Books (startmagazinebooks.com) tras *PLAY HISTORIA: Los 50 videojuegos que cambiaron el mundo*, el autor centra su investigación en realizar un repaso minucioso de la historia de los creadores de *Sonic*, *Phantasy Star*, *Out Run*, *Virtua Fighter*, *UFO Catcher*, *Crazy Taxi* o *Alex Kidd*, desde su prematura formación en los años 30 del siglo XX hasta las recientes adquisiciones de grandes estudios como Rovio o Atlus, a través de cientos de juegos y máquinas recreativas. El voluminoso libro *Memento SEGA* dedica sus 738 suculentas paginazas a desgranar minuciosamente los éxitos, los fracasos, las innovaciones y las dificultades que ha sufrido SEGA, una de las empresas de videojuegos que se merecen un lugar destacado en el olimpo de la industria del entretenimiento.

La influencia de SEGA perdura y su legado continúa fascinando a los aficionados y estudiosos del medio. Explorar la trayectoria de SEGA es, en muchos sentidos, explorar la propia historia de los videojuegos. *Memento SEGA* no es solo una crónica empresarial; es una celebración de la innovación y el espíritu pionero. Un viaje asombroso junto a algunas de las mentes más brillantes de las últimas décadas, con el que entender no solo a SEGA, sino el medio que ayudó a definir.

¡AXEL SPRINGER ESPAÑA ESTRENA STORE!

¡Buenas noticias! Fundación Juan XXIII, entidad que lleva más de 55 años trabajando para la inclusión sociolaboral de personas en situación de vulnerabilidad psicosocial, y que cuenta con el único Centro Especial de Empleo de España sin ánimo de lucro y de economía social certificado como operador logístico, ha firmado un acuerdo de colaboración con Axel Springer España de tal modo que la Fundación será el operador de logística y envíos del ecommerce, y del servicio de suscripciones de Auto Bild, Computer Hoy, Hobby Consolas y por supuesto, la publicación definitiva sobre videojuegos clásicos: **Retro Gamer España**, todas ellas editadas por Axel Springer.

En la nueva plataforma de venta online store.axelspringer.es podrás conseguir el último número de **Retro Gamer España** que se haya puesto a la venta, hacerte por fin con los números que te falten o suscribirte para obtener fabulosos retroregalos, beneficiarte de jugosos descuentos y no menos importante: ¡recibir la revista en casa, antes de su llegada a quioscos y acceder durante un año a su edición digital! Fundación Juan XXIII preparará y enviará tu pedido con sumo cariño de tal modo que lo recibas en perfecto estado y que así luzca impecable con el resto de tu querida colección de **Retro Gamer España**. ¡Hazte con todos!


Bienvenido al Store de Axel Springer España
axel springer
Revistas
Suscripciones
Libros
Retro Gamer
Ordenar por: Características
54 productos
RETRO GAMER Nº 48
€6,95
Agregar al carrito
RETRO GAMER Nº 47
€6,95
Agregar al carrito
RETRO GAMER Nº 46
€6,95
Agregar al carrito
RETRO GAMER Nº 45
€6,95
Agregar al carrito

BIENVENIDOS A LA EXPOSICIÓN
LEVEL UP
UN RECORRIDO POR LAS PIEZAS Y LOS HITOS MÁS SIGNIFICATIVOS DE LA HISTORIA DEL VIDEOJUEGO
Organiza
Colaboran
ARCADE VINTAGE

» La nueva zona expositiva Level UP cuenta con un espacio expositivo de más de novecientos metros cuadrados.

LOS AÑOS DORADOS

» La exposición temporal The Gameboy Expo ha sido trasladada a la planta superior para disponer de más arcades, consolas y microordenadores en la zona de juego.

» Desde el Museo se está trabajando en un proyecto de ampliación centrado en el futuro del videojuego y que estará en constante evolución.

El Museo Arcade Vintage de Ibi inaugura la exposición LEVEL UP

Se suman dos muestras temporales temáticas que reafirman el compromiso del museo alicantino con la preservación y difusión de la historia del videojuego.

Texto de Julen Zaballa García

El pasado viernes 12 de julio, el Museo Arcade Vintage de Ibi (Alicante) inauguró la exposición LEVEL UP en la primera planta de la antigua fábrica de juguetes Rico. Esta nueva muestra amplía la ya impresionante colección del museo, que ahora cuenta con 70 piezas adicionales expuestas en un área de 900 metros cuadrados, distribuidas en vitrinas fabricadas a medida para permitir una vista completa de estos sistemas retro.

"Para la exposición LEVEL UP nos hemos centrado en la evolución del videojuego por tendencias tecnológicas y sociales en la segunda mitad del siglo XX más que como una línea de tiempo de avance tecnológico constante", comentó a **Retro Gamer** Eduardo Arancibia, comisario del Museo Arcade Vintage. Esta perspectiva permite a los visitantes encontrar no solo los sistemas más conocidos, sino también piezas clave de la historia informática en España, como el Secoinsa 10/4. Además, se presentan sistemas emblemáticos como la trinidad de 1977 (Commodore Pet, TRS-80 y Apple II), el Apple III, y los deseados sistemas japoneses como el x68000, Fujitsu FM Towns y Nec 98. "Hay espacio para cosas menos conocidas que harán disfrutar a los más expertos en coleccionismo de antigüedades tecnológicas para videojuegos", añadió Arancibia.

La exhibición principal se complementa con dos exposiciones temporales: The Game Boy Expo y 40 años de Amstrad CPC. La primera, disponible hasta noviembre, ha sido co-organizada junto a la asociación Game Boy España, seleccionando piezas y curiosidades históricas y algunas rarezas divertidas para el público. La segunda exposición, abierta hasta 2025, recorre la historia del CPC desde sus orígenes hasta su llegada a España, destacando sus características y videojuegos más importantes. Además, incluye un espacio dedicado a la CPCRetroDev, con la colaboración activa del técnico creador de Amstrad, Roland Perry, y otros especialistas como miembros de la AUA, Francisco Gallego (Universidad de Alicante), Javier Fernández (Defecto Digital), Jorge Selfa (RetroAlicante), y ArcadeHacker (Recreativas.org).

La inauguración de LEVEL UP y las exposiciones temporales contó con la presencia de José María Litarte, director del Museo Arcade Vintage, Eduardo Arancibia y el alcalde de Ibi, Sergio Carrasco, quien elogió el trabajo del equipo del museo.

Estas nuevas áreas se suman a las propuestas del Museo Arcade Vintage, que incluye una zona interactiva en la planta baja de la antigua fábrica de juguetes con más de 220 puestos de máquinas arcade clásicas de los años setenta, ochenta y noventa, microordenadores y consolas de todas las épocas disponibles para probar. *

RETROEUSKAL 2024

Celebrando los 40 años del Amstrad CPC y del Tetris

Exposiciones, torneos y nostalgia tecnológica se unieron en un evento para recordar.

Texto de Julen Zaballa García

Del 25 al 27 de julio, RetroEuskal 2024 volvió a ser un punto de encuentro imprescindible dentro de la Euskal Encounter 32, la mayor LAN party del sur de Europa. A pesar de contar con un espacio reducido en comparación con ediciones anteriores, el evento no defraudó, ofreciendo 14 actividades que abarcaron desde exposiciones hasta torneos y charlas.

"Si bien el espacio de este año se vio reducido con respecto al de ediciones anteriores, esto no fue impedimento para desarrollar las actividades", afirmó Josetxu Malanda, director de RetroEuskal. Las exposiciones fueron las verdaderas protagonistas del evento, con tres muestras que destacaron por su diversidad e impacto. La primera, "40 años del Amstrad CPC", no solo celebró la historia de este icónico ordenador, sino que también mostró desarrollos actuales para la máquina.

La segunda exposición, "40 años de *Tetris*", rindió homenaje al que posiblemente sea el videojuego más popular y adictivo de todos los tiempos: *Tetris*. La muestra incluyó una impresionante colección de versiones del videojuego creado por Aleksey Pajitnov, desde las más primitivas hasta las más recientes. Por último, "30 años de 3Dfx" ofreció un nostálgico repaso a la empresa que revolucionó los gráficos 3D en los PCs domésticos, mostrando tarjetas gráficas y videojuegos que marcaron una época.

Otra actividad destacada fue la charla "LX aniversario del IBM System/360" impartida por Urtzi Larrieta, que conmemoró los 60 años de este mainframe fundamental en la historia de la informática, comparando su impacto con otros sistemas anteriores y posteriores.

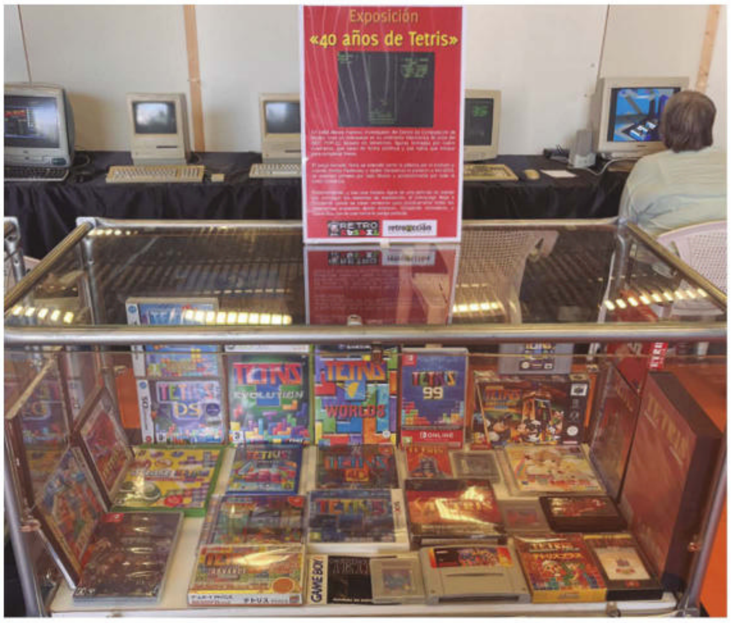
Además de estas actividades didácticas, RetroEuskal 2024 no olvidó el entretenimiento. Los torneos ofrecieron competiciones en juegos clásicos que desataron la nostalgia entre los asistentes. Desde el Rubik gigante hasta *Tetris* en su versión de 1984 para el ordenador Elektronika 60, pasando por la trepidante acción de *Daytona USA* y las frenéticas partidas en red de *Unreal Tournament*, los jugadores compitieron por el título de campeón en sus respectivas categorías.

El Juegódromo, una de las actividades más queridas por los asistentes, volvió a ser un éxito. Este espacio permitió disfrutar de consolas y ordenadores clásicos como el Amstrad CPC, el Apple Macintosh en su 40 aniversario, y juegos emblemáticos como *Marble Madness* y *Duck Hunt*, donde el trackball y la pistola óptica fueron protagonistas.

Finalmente, "La hora de los 8, 16 y 32 bits" mostró las mejores demos del último año en las pantallas gigantes de la Euskal Encounter, mientras que "la Morgue del Dr. Retro" ofreció reparaciones en directo y el concurso "Disfrázate de Patxibot", como todos los años, añadió un toque de humor al evento.

» En el torneo de *Daytona USA*, el equipo de RetroEuskal utilizó un PC clásico equipado con volante y pedales para ofrecer una trepidante experiencia de velocidad.

» El Juegódromo es una de las actividades que mas entusiasma a los visitantes de RetroEuskal.



» La colección de *Tetris* incluía su versión más primigenia de 1984, para el ordenador Elektronika 60.

VIDEO-SONIC
LASER
SUPER VIDEO
AX-BATTLER
THE BARBARIAN
COMMANDO
FACTORIA
Retro

FACTORÍA RETRO INAUGURA UN SALÓN DEL ARCADE Y EL VIDEOJUEGO EN MADRID

Un regreso nostálgico a los salones recreativos de la infancia

Desde el 31 de mayo de 2024 podemos disfrutar en Alcorcón (Madrid) un salón del arcade y el videojuego con más de cuarenta máquinas arcade de los años setenta, ochenta y noventa, pinballs, consolas, futbolines y un pequeño museo, en un ambiente que transportará al público a los salones recreativos de su infancia. *Tetris, Pac-Man, Street Fighter, Donkey Kong, Tekken* o *Space Invaders* son algunos de los icónicos títulos que podremos disfrutar en Factoría Retro. El portavoz de la asociación, Ginés Vivanco, explica que “en nuestro salón recreativo los mayores viajarán a su infancia jugando con las máquinas y los pinballs, y los más pequeños comprobarán cómo se divertían sus padres y abuelos”.

En este sentido, Vivanco asegura que “nuestro objetivo principal es convertir a Alcorcón en un referente en el mundo del ‘gaming’ y recuperar la cultura del recreativo que se perdió con la llegada de las consolas, compartiendo nuestra pasión por el arcade y el videojue-

» Para un jugador sea de la edad y época que sea, hay pocas sensaciones comparables a la de partirse lúdicamente la cara en auténticas recreativas y de manera presencial.

» ¿Que eres el mejor jugando al pinball, dices? En Factoría Retro podrás demostrarlo.

» Solo una partidita de pinball en Factoría Retro puede calmar la ira de Kratos.

» Factoría Retro, la mejor máquina del tiempo para transportarte a tus felices años mozos.

go, un símbolo de varias generaciones". El salón cuenta con una zona de pinballs con los juegos clásicos de aquellas décadas, y un espacio reservado para los amantes de las consolas retro.

Por otro lado y pensando en los más pequeños de la casa, Factoría Retro ha habilitado una zona con varias máquinas arcade adecuadas a su tamaño; es claro el gusto, la pasión por el detalle y el esfuerzo que realizan con tal de conseguir que todos los visitantes, sea cual sea su edad y condición, disfruten al máximo de la experiencia, que desde luego aspira a ser lo más completa imaginable: "organizaremos multitud de torneos y competiciones, talleres temáticos y diferentes charlas y conferencias impartidas por importantes personalidades del pasado, presente y futuro del videojuego", explica Ginés Vivanco. Sin olvidar mencionar que disponen de un servicio técnico que dará nueva vida a nuestras joyas vintage con ajustes expertos y otros trucos hardware mágicos, y que disponen de máquinas recreativas, pinball, futbolines y dianas para alquilar y convertir así cualquier evento y celebración en algo realmente especial.

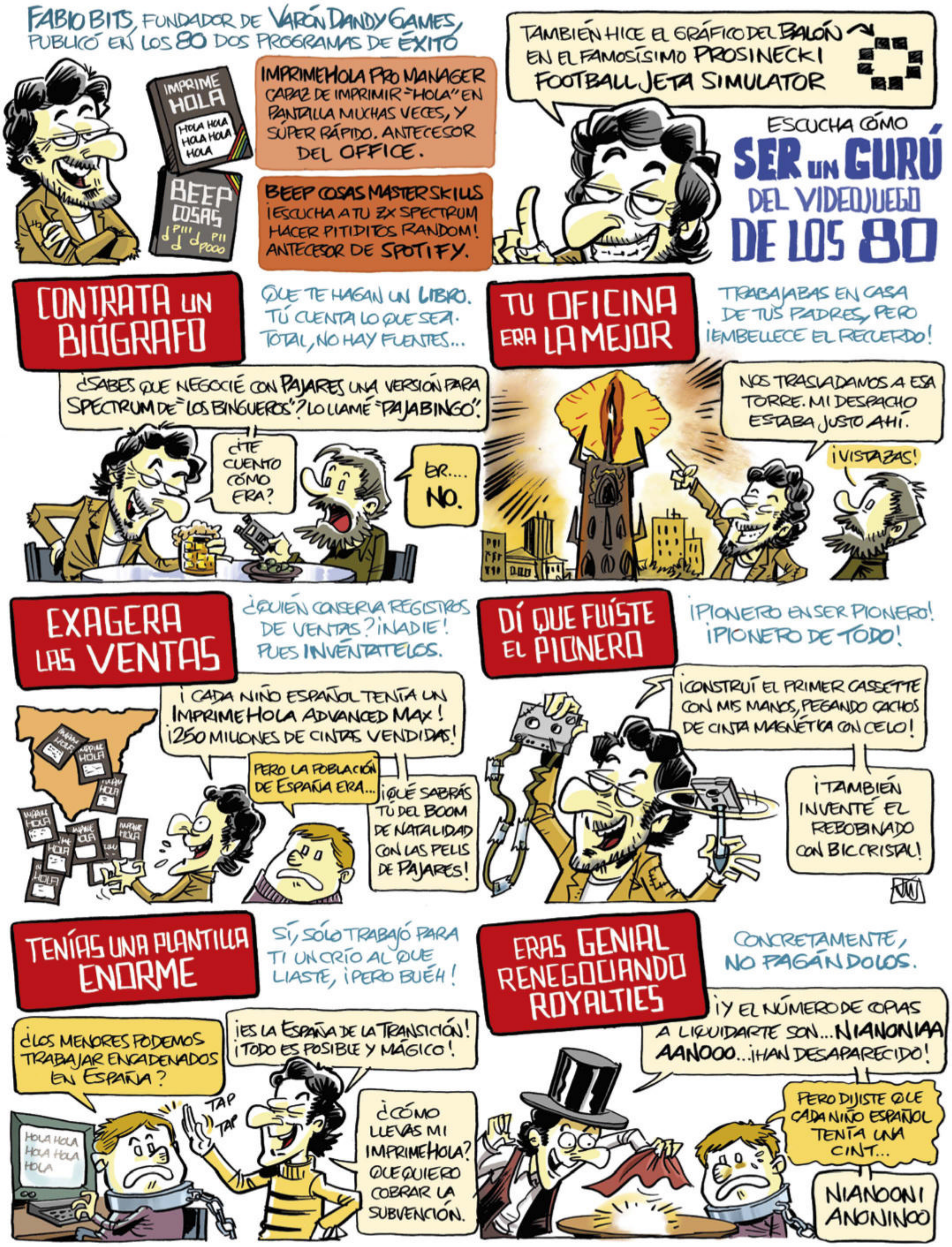
El salón, además, dedica una parte de su espacio a habilitar un pequeño museo del arcade y el videojuego donde se exponen piezas como *Missile Command*, la fabulosa máquina arcade desarrollada por Atari en 1980; videoconsolas como Atari 2600, Game Gear o Game Boy. Sega Mega Drive, PlayStation, Super Nintendo, Dreamcast o Nintendo 64 también gozan de espacio propio en Factoría Retro. Y lo mismo microordenadores clásicos como el ZX Spectrum +2, el primer Spectrum lanzado al mercado por Amstrad.

"Cada rincón está impregnado de la nostalgia de los videojuegos clásicos y de las máquinas de pinball que marcaron una época. Un espacio para sumergirse en un mundo de luces parpadeantes y sonidos electrónicos mientras disfrutas de nuestro pequeño museo retro, todo ello decorado y ambientado como en los recreativos de los años setenta, ochenta y noventa", concluye Ginés Vivanco.

Factoría Retro está situado en Parque de Cabañeros 3 en Alcorcón, Madrid; su página web donde podrás encontrar información de sus actividades y un buen montón de imágenes de sus fabulosas instalaciones es factoriaretro.com. Los viernes podrás ir a gozar con su irrepetible oferta lúdica de 18:30 h a 22:30 h, los sábados de 10:30 a 15:30 h por la mañana y de 17 a 22 h por la tarde, y los domingos de 10:30 a 14:30 h y de 15:30 a 19:30 h. ✱

retro GAMERS

Por JMV


FABIO BITS, FUNDADOR DE VARÓN DANDY GAMES, PUBLICÓ EN LOS 80 DOS PROGRAMAS DE ÉXITO
IMPRIME HOLA
HOLA HOLA HOLA HOLA HOLA
BEEP COSAS
PIII PII POOO
IMPRIMEHOLA PRO MANAGER CAPAZ DE IMPRIMIR "HOLA" EN PANTALLA MUCHAS VECES, Y SÚPER RÁPIDO. ANTECESOR DEL OFFICE.
BEEP COSAS MASTER SKILLS ¡ESCUCHA A TU ZX SPECTRUM HACER PITIDITOS RANDOM! ANTECESOR DE SPOTIFY.
TAMBIÉN HICE EL GRÁFICO DEL BALÓN EN EL FAMOSÍSIMO PROSINECKI FOOTBALL JETA SIMULATOR
ESCUCHA CÓMO SER UN GURÚ DEL VIDEOJUEGO DE LOS 80
CONTRATA UN BIÓGRAFO
QUE TE HAGAN UN LIBRO. TÚ CUENTA LO QUE SEA. TOTAL, NO HAY FUENTES...
TU OFICINA ERA LA MEJOR
TRABAJABAS EN CASA DE TUS PADRES, PERO ¡EMBELLECE EL RECUERDO!
¿SABES QUE NEGOCIÉ CON PAJARES UNA VERSIÓN PARA SPECTRUM DE "LOS BINGUEROS"? LO LLAMÉ "PAJABINGO".
¿TE CUENTO CÓMO ERA?
ER.... NO.
NOS TRASLADAMOS A ESA TORRE. MI DESPACHO ESTABA JUSTO AHÍ.
¡VISTAZAS!
EXAGERA LAS VENTAS
¿QUIÉN CONSERVA REGISTROS DE VENTAS? ¡NADIE! PUES INVÉNTATELOS.
DÍ QUE FUISTE EL PIONERO
¡PIONERO EN SER PIONERO! ¡PIONERO DE TODO!
¡CADA NIÑO ESPAÑOL TENÍA UN IMPRIMEHOLA ADVANCED MAX! ¡250 MILLONES DE CINTAS VENDIDAS!
PERO LA POBLACIÓN DE ESPAÑA ERA...
¡¿QUÉ SABRÁS TÚ DEL BOOM DE NATALIDAD CON LAS PELIS DE PAJARES!
¡CONSTRUÍ EL PRIMER CASSETTE CON MIS MANOS, PEGANDO CACHOS DE CINTA MAGNÉTICA CON CELO!
¡TAMBIÉN INVENTÉ EL REBOBINADO CON BIC CRISTAL!
TENÍAS UNA PLANTILLA ENORME
SÍ, SÓLO TRABAJÓ PARA TI UN CRÍO AL QUE LIASTE, ¡PERO BUEH!
ERAS GENIAL RENEGOCIANDO ROYALTIES
CONCRETAMENTE, NO PAGÁNDOLOS.
¿LOS MENORES PODEMOS TRABAJAR ENCADENADOS EN ESPAÑA?
¡ES LA ESPAÑA DE LA TRANSICIÓN! ¡TODO ES POSIBLE Y MÁGICO!
TAP TAP
HOLA HOLA HOLA HOLA HOLA
¿CÓMO LLEVAS MI IMPRIMEHOLA? QUE QUIERO COBRAR LA SUBVENCIÓN.
¡Y EL NÚMERO DE COPIAS A LIQUIDARTE SON... NIANONIAA AANOOO... ¡HAN DESAPARECIDO!
PERO DIJISTE QUE CADA NIÑO ESPAÑOL TENÍA UNA CINT...
NIANOONI ANONINOO

HOBBYCINE
presenta

Estrenos de la semana

Cada viernes, en tu buzón de correo, la mejor newsletter sobre las **novedades en cines y series.**

SUSCRÍBETE GRATIS AQUÍ

EL AMOR VERDADERO NUNCA MUERE
EL CUERVO
CROW

El cuervo
Estreno 30 agosto
Salas

Película irregular con una primera parte tediosa q todo al casting del actor prin cha en falta

Los mejores juegos retro te esperan en Nintendo Switch Online, la suscripción que da acceso a un creciente catálogo de más de cien juegos clásicos de NES, SNES, N64, Mega Drive, Game Boy y Game Boy Advance. Inicia ya tu prueba gratuita de siete días para redescubrir tus juegos favoritos como nunca antes: con modo TV y portátil, guardado de partida instantáneo, opción de rebobinado y juego en línea.

¡SACA TODO EL PARTIDO A TU SWITCH CON NINTENDO SWITCH ONLINE!

SUSCRIPCIÓN ESTÁNDAR

- Acceso instantáneo a más de cien juegos de NES, SNES y GB por 19,99 € al año (¡1,67 € al mes!)
- Un catálogo en constante expansión con sagas como *Zelda*, *Mario* o *Kirby*.
- Guardado de partida instantáneo y rebobinado en todos los títulos.
- Juego online en una amplia selección de juegos retro (hasta cuatro jugadores en N64).
- Juego online en todos los títulos de Switch compatibles.

¡Cientos de horas de diversión al instante!

SUSCRIPCIÓN NSO + PAQUETE DE EXPANSIÓN

- Por solo 39,99 € al año, todo lo anterior y además…
- Acceso instantáneo a un catálogo creciente de títulos de N64, Mega Drive y GBA.
- Ofertas exclusivas y una selección de contenido descargable de pago de juegos de Switch.

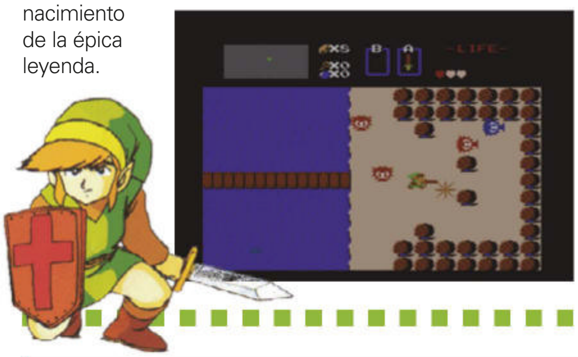
VIVE LA LEYENDA MÁS GRANDE JAMÁS CONTADA

Ahora que *The Legend of Zelda* vuelve a estar en el candelero gracias a la inminente llegada de *Echoes of Wisdom*, es un momento inmejorable para recordar todos los títulos clásicos de la saga que podemos disfrutar en Nintendo Switch Online.

● NES ● NINTENDO ● 1986 ● ROL

THE LEGEND OF ZELDA

Y con él empezó todo. En 1986 Nintendo revolucionó por completo el mundo de los videojuegos al sentar las bases de la saga *The Legend of Zelda* en una aventura inolvidable. Nunca antes un juego nos había ofrecido tanta sensación de libertad a la hora de explorar un mundo tan rico, variado y en el que se combinaban de forma magistral la resolución de puzles, el uso de objetos y unos apasionantes combates en numerosas mazmorras que fueron todo un ejemplo de diseño. Otras innovaciones, como la posibilidad de guardar nuestra partida y unos personajes repletos de carisma, pusieron la guinda al nacimiento de la épica leyenda.



● NES ● NINTENDO ● 1987 ● AVENTURA

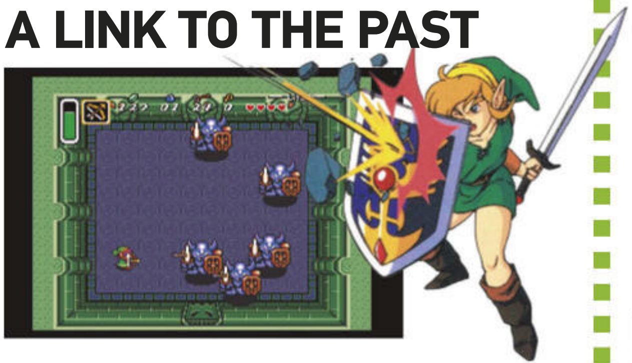
ZELDA II: THE ADVENTURE OF LINK

MAGIC-3
LIFE-4
NEXT
0010/0500

En la segunda aventura de Link, Nintendo apostó por un desarrollo mucho más rolero, en el que destacaba el sistema de experiencia y mejoras de atributos, así como el uso de la magia en unos combates con perspectiva lateral realmente exigentes. Este fuerte cambio de estilo, que no fue del agrado de muchos fans del primer título, convirtió a esta continuación en un juego único dentro de la saga, pero también en uno determinante, ya que muchas de sus novedades, como la presencia de aldeas y NPCs, se mantuvieron en las entregas posteriores. Sin duda, se trata del *Zelda* más 'diferente' de todos y, por ello, un título que debéis disfrutar sí o sí en vuestra Switch.

● SNES ● NINTENDO ● 1991 ● ROL

THE LEGEND OF ZELDA: A LINK TO THE PAST



Con *A Link to the Past*, Nintendo perfeccionó la fórmula original, ofreciendo una aventura épica en la que la exploración se enriqueció con la introducción de dos mundos paralelos. Con un diseño de mazmorras sencillamente perfecto y la introducción de elementos icónicos como el gancho y la Espada Maestra, esta entrega también avanzó notoriamente en el plano narrativo. Todo un clásico atemporal que revolucionó para siempre el concepto de aventura en los videojuegos.

● N64 ● NINTENDO ● 1998 ● ROL

THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME

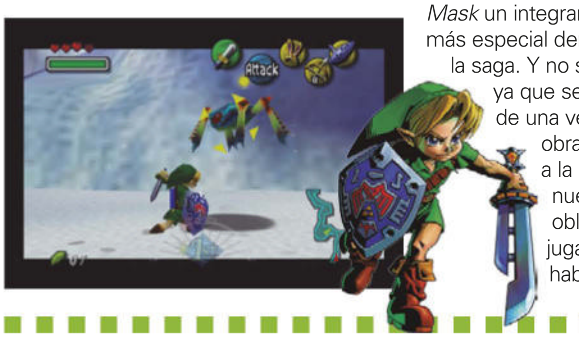
El salto de Link a las tres dimensiones introdujo un gran número de elementos que, una vez más, redefinirían para siempre el género de las aventuras y que sentarían las bases de la saga en el futuro. Poco podemos decir que no sepáis ya a estas alturas del que es considerado por muchos como uno de los mejores juegos de todos los tiempos. Bueno, sí, que jugarlo en Nintendo Switch gracias a NSO es un auténtico gustazo del que nadie debería privarse, ya que es una obra totalmente atemporal.

Attack
Navi
32

● N64 ● NINTENDO ● 2000 ● ROL

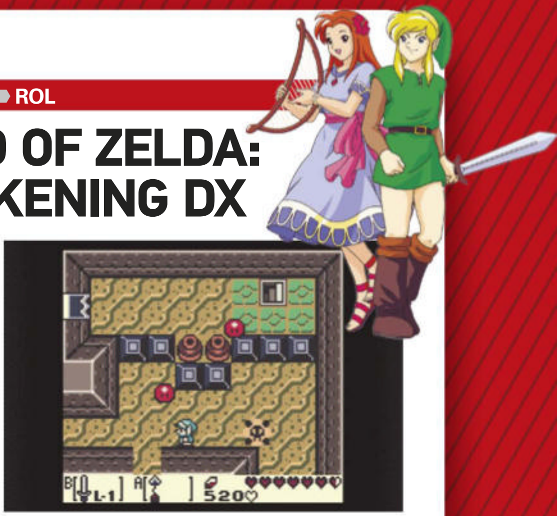
THE LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK

La continuación de *Ocarina of Time* nos sorprendió inicialmente por su tono, mucho más oscuro de lo habitual, pero también por la introducción de mecánicas novedosas como el ciclo de tres días o el uso de máscaras, que permitían a Link transformarse en distintas criaturas. Todo ello, unido a una profunda narrativa, hicieron de *Majora's Mask* un integrante de lo más especial dentro de la saga. Y no solo eso, ya que se trata de una verdadera obra maestra a la que, de nuevo, resulta obligatorio jugar o revisitar habitualmente.



● GBC ● NINTENDO ● 1998 ● ROL

THE LEGEND OF ZELDA: LINK'S AWAKENING DX



En 1993, Nintendo demostró su maestría al trasladar intacta toda la magia del universo de *Zelda* a la pantalla portátil de Game Boy. En NSO podemos disfrutar de la versión *DX* de este grandísimo título que llegó en 1998 a Game Boy Color con distintas mejoras y añadidos. Además, y como seguro sabéis, en 2019 Nintendo lanzó un increíble remake para Nintendo Switch que, como el original, es absolutamente imprescindible. Da igual cómo decidáis jugarlo, *The Legend of Zelda: Link's Awakening* es una de las mejores entregas de corte clásico de la saga y siempre es una apuesta segura.

● GBC ● NINTENDO ● 2001 ● ROL

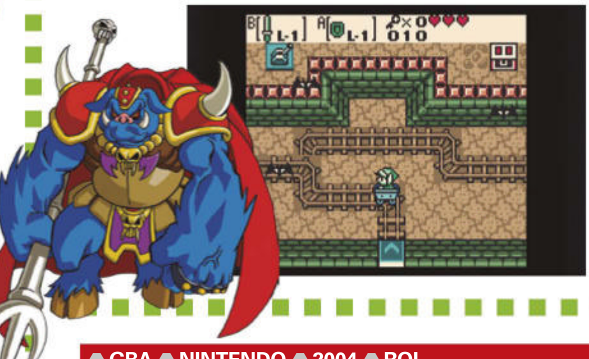
THE LEGEND OF ZELDA: ORACLE OF AGES

La recta final de la vida de Game Boy Color nos dejó dos grandes entregas de la saga, que salieron simultáneamente y se podían interconectar gracias al uso del cable Link, pero que tenían grandes diferencias entre sí. En *Oracle of Ages*, la gran protagonista era el Arpa de los Tiempos, un instrumento que permitía a Link alternar entre el presente y el pasado en el mundo de Labrynna, dando lugar a un estilo muy 'zeldero', pero más enfocado a la resolución de intrincados puzles.

● GBC ● NINTENDO ● 2001 ● ROL

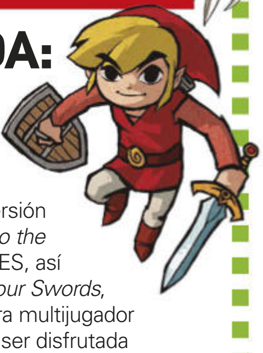
THE LEGEND OF ZELDA: ORACLE OF SEASONS

En *Oracle of Seasons* viajábamos hasta la tierra de Holodrum para ver a Link empuñar el Cetro de las Estaciones, un objeto místico que le brindaba el poder de cambiar de estación en un instante. Esta habilidad era vital a la hora de superar diferentes desafíos en un desarrollo que mantenía las bases de la saga, pero que en esta ocasión estaba más orientado a la exploración de unos amplios escenarios y a los combates contra los enemigos que habitaban en ellos. Dos estilos diferentes, pero igual de divertidos.

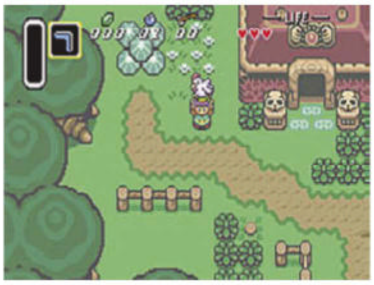


● GBA ● NINTENDO ● 2002 ● AVENTURA

THE LEGEND OF ZELDA: A LINK TO THE PAST & FOUR SWORDS



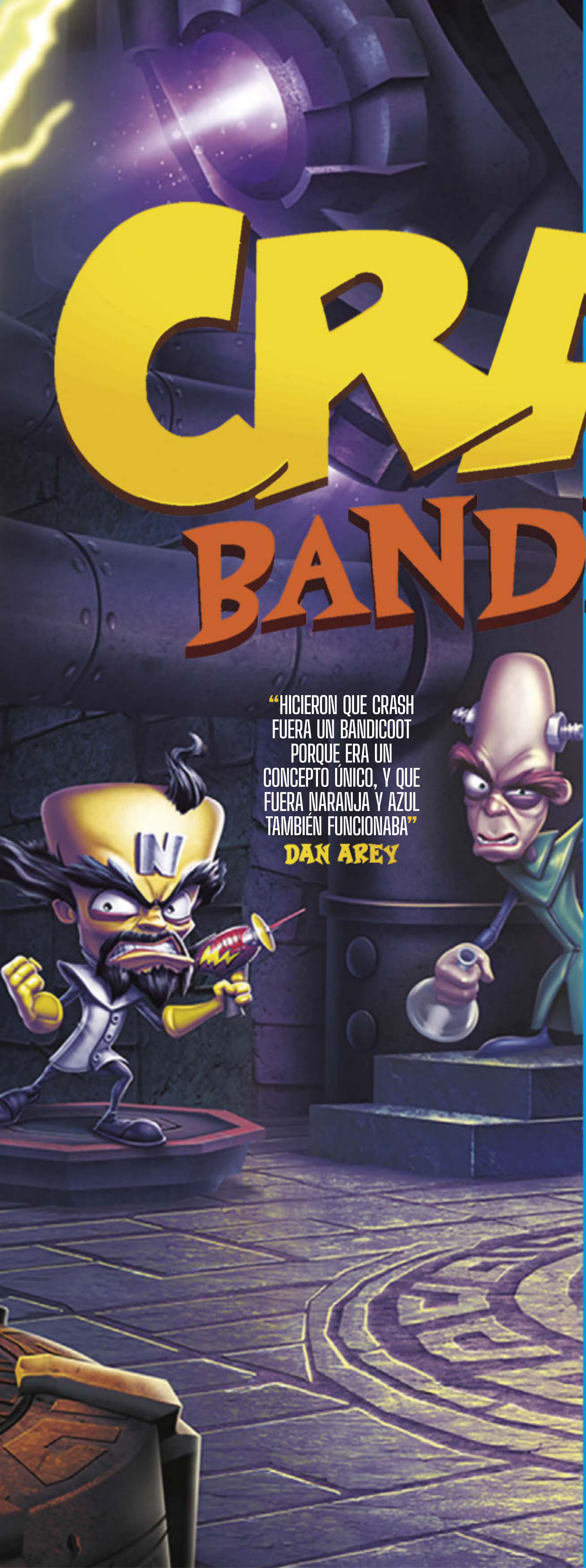
En este título para GBA podíamos disfrutar de una versión mejorada y con una mazmorra extra del gran *A Link to the Past* de SNES, así como de *Four Swords*, una aventura multijugador enfocada a ser disfrutada por hasta cuatro jugadores, manejando cada uno a un Link de distinto color, y en el que la cooperación entre ellos era clave para resolver rompecabezas y superar diferentes mazmorras.



● GBA ● NINTENDO ● 2004 ● ROL

THE LEGEND OF ZELDA: THE MINISH CAP

Link y Ezero, un genial sombrero parlanchín que le acompaña en todo momento, protagonizaban esta aventura, en la que podíamos reducir nuestro tamaño hasta equipararlo al de los minish, las diminutas criaturas mágicas que habitaban en Hyrule. Esta mecánica marcaba profundamente el desarrollo, dando lugar a puzles y mazmorras muy originales, así como a una historia única y en la que Link debía restaurar la Espada Cuádruple y derrotar al malvado Vaati.



LA EVOLUCIÓN DE

CRASH BANDICOOT

CRASH BANDICOOT FUE UNO DE LOS PRIMEROS PLATAFORMAS POLIGONALES, UNO DE LOS TÍTULOS QUE DEFINIERON A PLAYSTATION E INICIÓ UNA FRANQUICIA QUE AÚN CONTINÚA. LOS CREATIVOS DAN AREY Y JON BURTON EXPLICAN CÓMO EVOLUCIONÓ LA AFAMADA SERIE

TEXTO DE RORY MILNE

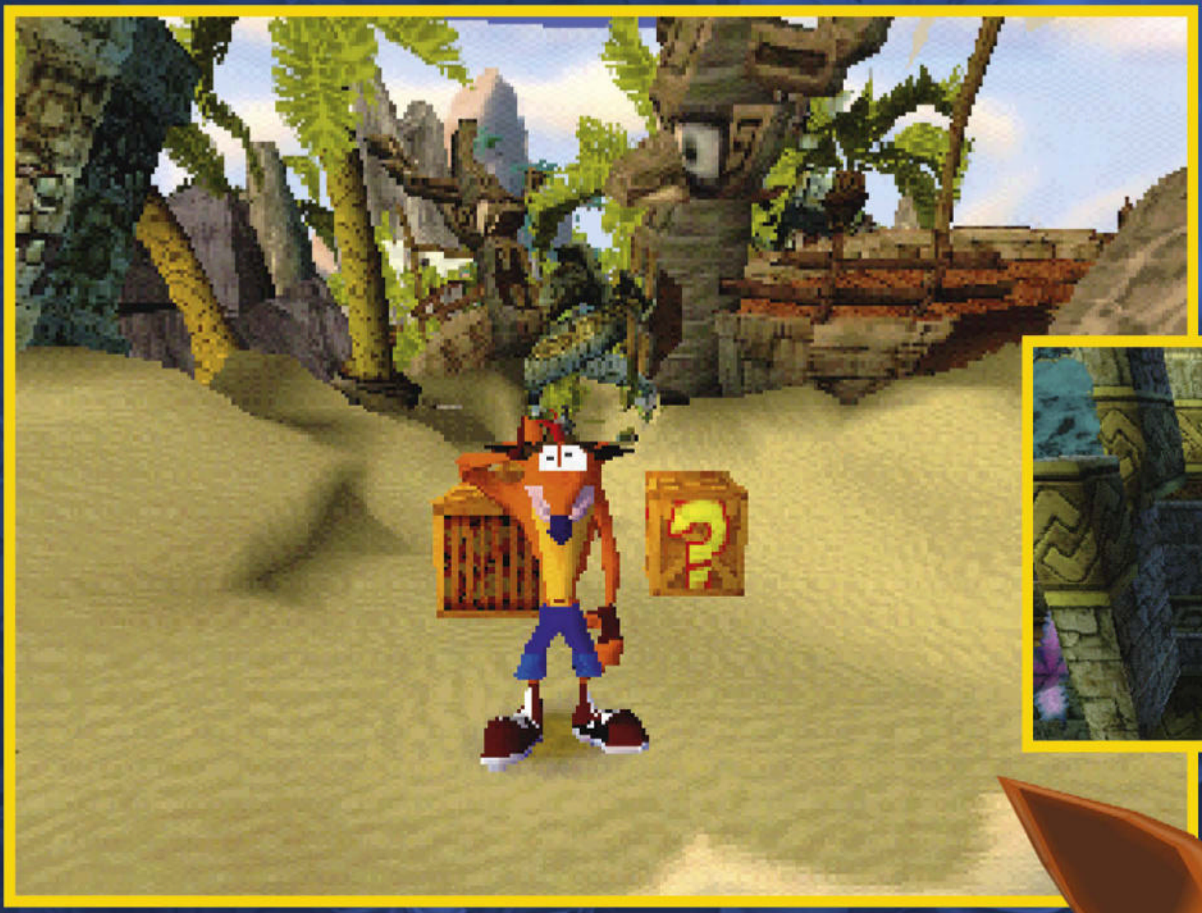
> "HICIERON QUE CRASH FUERA UN BANDICOOT PORQUE ERA UN CONCEPTO ÚNICO, Y QUE FUERA NARANJA Y AZUL TAMBIÉN FUNCIONABA"
>
> **DAN AREY**

» El director creativo de Nerd Ninjas, Dan Arey, trabajó en *Crash Bandicoot 2*, *Warped* y *Crash Team Racing*.

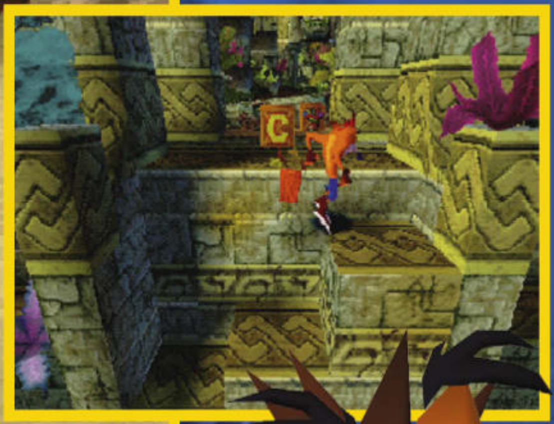
» Jon Burton hizo varias labores en *Wrath Of Cortex*, supervisó *Twinsanity* y ahora es CEO de 10:10 Games.

En el otoño de 1994, la mayoría de géneros lúdicos más populares habían empezado a cambiar sus sprites por polígonos, con títulos como *Virtua Racing*, *Virtua Fighter* y *Descent* demostrando respectivamente que los juegos de carreras, de lucha y los matamarcianos podían funcionar perfectamente en 3D. Sin embargo nadie había abordado con éxito la tarea de llevar a término un plataformas poligonal, así que cuando los fundadores de Naughty Dog Andy Gavin y Jason Rubin trasladaron su empresa de Boston a California, dedicaron el viaje a idear un plataformas 3D que terminaría por convertirse en *Crash Bandicoot*.

Casi al mismo tiempo, Nintendo empezó a producir *Super Mario 64*. Ambos títulos se pusieron a la venta en 1996, *Crash* algunos meses más tarde que *Mario*. Este último discurría por un mundo relativamente abierto, mientras que Crash seguía un camino y por consiguiente su rango de movimiento era más limitado.



» [PlayStation] Si te lo estás preguntando: un bandicoot es un marsupial.



» [PlayStation] *Crash Bandicoot* fue uno de los primeros intentos de hacer un plataformas que funcionara en 3D.

Dan Arey, futuro desarrollador de Naughty Dog, trabajaba por aquel entonces en Crystal Dynamics y se fijó mucho en los dos juegos. “Cuando se lanzó *Mario 64*, cambió la forma de pensar de todo el mundo. Todos nos dimos cuenta de que las plataformas 3D eran increíbles, pero también de que había que hacerlas de un modo controlado”, explica Dan. “Si lo piensas bien, *Crash Bandicoot* funcionaba con caminos tridimensionales con elementos laterales ocasionales en 2D aunque todo estaba muy centrado a efectos de mecánicas, lo cual realmente fue idea de los fundadores de Naughty Dog, Andy Gavin y Jason Rubin. Vimos algunas de las primeras demos cuando yo estaba en Crystal Dynamics, y nos preguntábamos cómo habían conseguido tantos polígonos en la PlayStation; lo que habían hecho era precalcular los polígonos que no se veían desde el punto de vista de una cámara fija, así parecía que había muchos más polígonos que nunca antes en la máquina”.

El propio héroe de Naughty Dog, un marsupial conocido como bandicoot, fue una elección basada en la necesidad de aportar algo novedoso. “Es interesante, Bob Rafei era el director de arte y por supuesto, Jason Rubin también es artista, pero tenían a otro artista que les hizo algunos conceptos con los que avanzaron”, recuerda Dan. “Hicieron que Crash fuera un bandicoot porque era un concepto único, y que fuera naranja y azul también funcionaba. Era una combinación de colores maravillosa. Y considero que un marsupial tenía sentido: los marsupiales viven en Australia, así que había ahí una conexión genial. Jason Rubin tenía unos personajes maravillosos como N Gin y todos los demás. Así, todo se debió a la ingeniosa creatividad del grupo artístico de Naughty Dog, y a su director”.

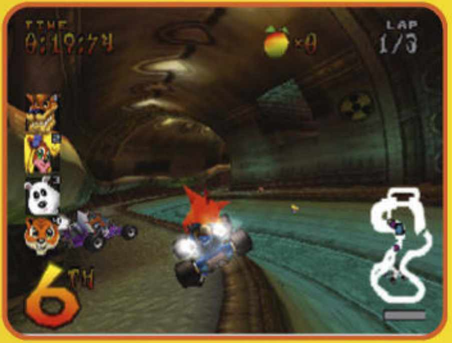
> “HABÍA UN COMPROMISO CON EL HUMOR, Y LOS LANZAMIENTOS ERAN TAN DIVERTIDOS. PENSAMOS QUE ERA MUY WWE”
> **DAN AREY**

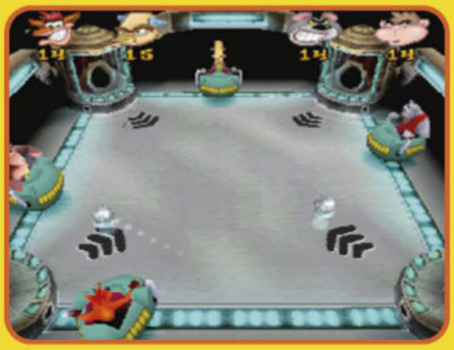
Igualmente importante para el diseño de *Crash Bandicoot* fue la inclusión de cajas que además de contener objetos y continuaciones, eran divertidas de destrozar girando sobre ellas como el Demonio de Tasmania de Warner Bros. “Naughty Dog tenía algo llamado dificultad adaptativa, con la que el juego se hacía más fácil si te costaba avanzar, y más difícil si mejorabas”, recalca Dan. “Un buen ejemplo de esto son las cajas. Destruyéndolas consigues fruta, pero también un punto de continuación. Lo sorprendente es que el sistema sabía cuántas veces morías en cada nivel y dónde, y podía convertir esas cajas en lo que quisiera. Así, si morías mucho, una caja que de otro modo sería solo un montón de fruta se convertía en un punto de continuación, y eso te permitía superar cualquier bache”.

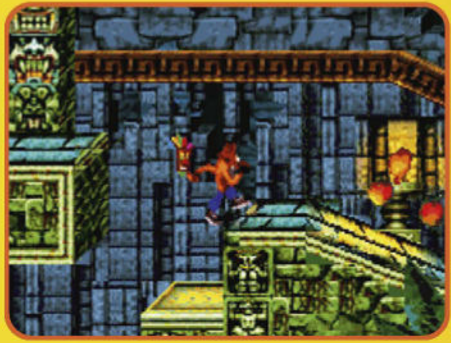
ETAPAS EVOLUTIVAS:

SPIN-OFFS FABULOSOS: 1999-2002

DESDE CARRERAS CHIFLADAS A DESAFÍOS TARADOS







CRASH TEAM RACING

El primer título de carreras ambientado en el mundo de *Crash Bandicoot* basa sus pistas en los plataformas que lo precedieron, y a Crash, sus aliados y sus enemigos como contendientes. Las cajas que aparecían en aquellos juegos aquí contienen armas y potenciadores.

CRASH BASH

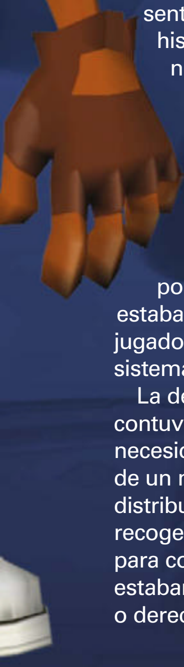
¡Los alocados desafíos de *Crash Bash*, incluyen lanzar TNT a los rivales o empujarlos desde un iceberg! Se disfruta más contra jugadores humanos, pero al haber de todo —desde saltar en pogo hasta conducir tanques— implica que su modo en solitario también es divertido.

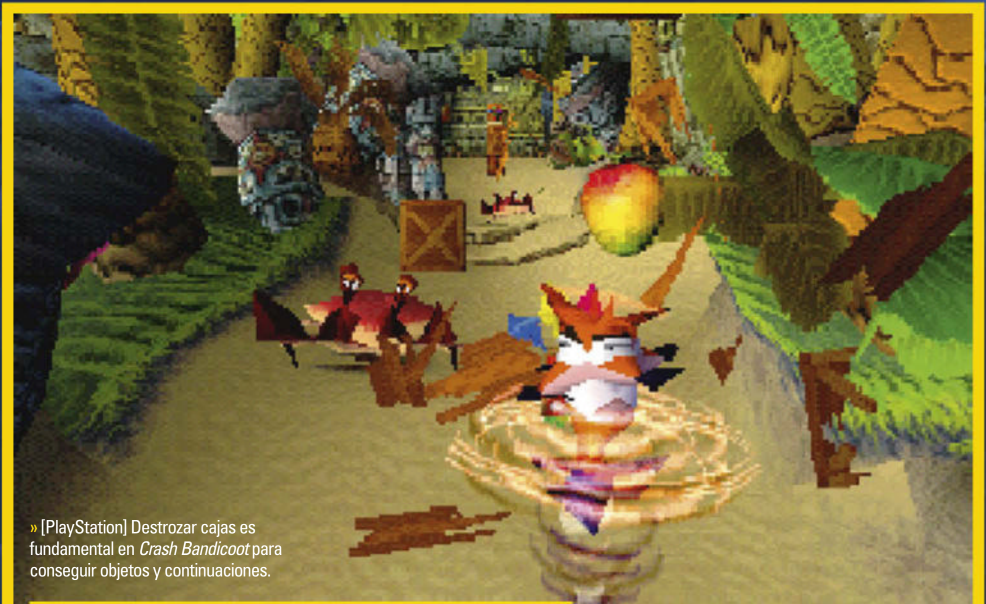
CRASH BANDICOOT: THE HUGE ADVENTURE

En lugar de intentar diseñar un título 3D para Game Boy Advance, los diseñadores de *The Huge Adventure* crearon un plataformas en 2D. Desde luego se siente como un juego de *Crash* con sus frutas que recoger, cajas que reventar y enemigos de sobra conocidos a los que atacar.

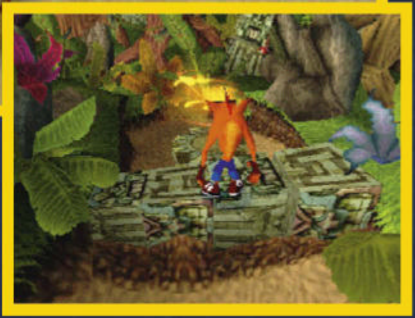
Tras su lanzamiento, *Crash Bandicoot* obtuvo buenas críticas y encabezó las listas de éxitos convirtiéndose en uno de los títulos más vendidos de PlayStation. Debido a ello se dio luz verde a una secuela, y la creación de *Crash Bandicoot 2* coincidió con la incorporación de Dan a Naughty Dog. Sus niveles se dividían en distribuidores, nodos que permitían recorrer cualquiera de sus fases en cualquier orden, un proceso que Naughty Dog denominó 'lineal amplio'. "La idea era que fuera lineal amplio para poder seguir contando una historia", explica Dan. "Con los juegos de *Crash Bandicoot* nos sentíamos muy orgullosos de contar historias. Así que el sistema de nodos nos permitía contar una historia en pequeños trozos, pero también permitía al usuario elegir qué niveles quería jugar y en qué orden por primera vez. De este modo si un nivel te resultaba difícil, podías volver a él más adelante, e ir a otro. Esto abría muchas posibilidades, pero aún podíamos controlar qué distribuidores estaban activos. Estos nodos permitían a los jugadores realizar elecciones dentro de un sistema semilineal"

La decisión de que los distribuidores contuvieran una selección de fases creó la necesidad de que los jugadores dispusieran de un método para activar nuevos distribuidores. La solución elegida fue el recoger un cristal en cada nivel de un nodo para completar este, pero algunos cristales estaban ocultos en bifurcaciones a izquierda o derecha de los caminos lo que implicaba ▶

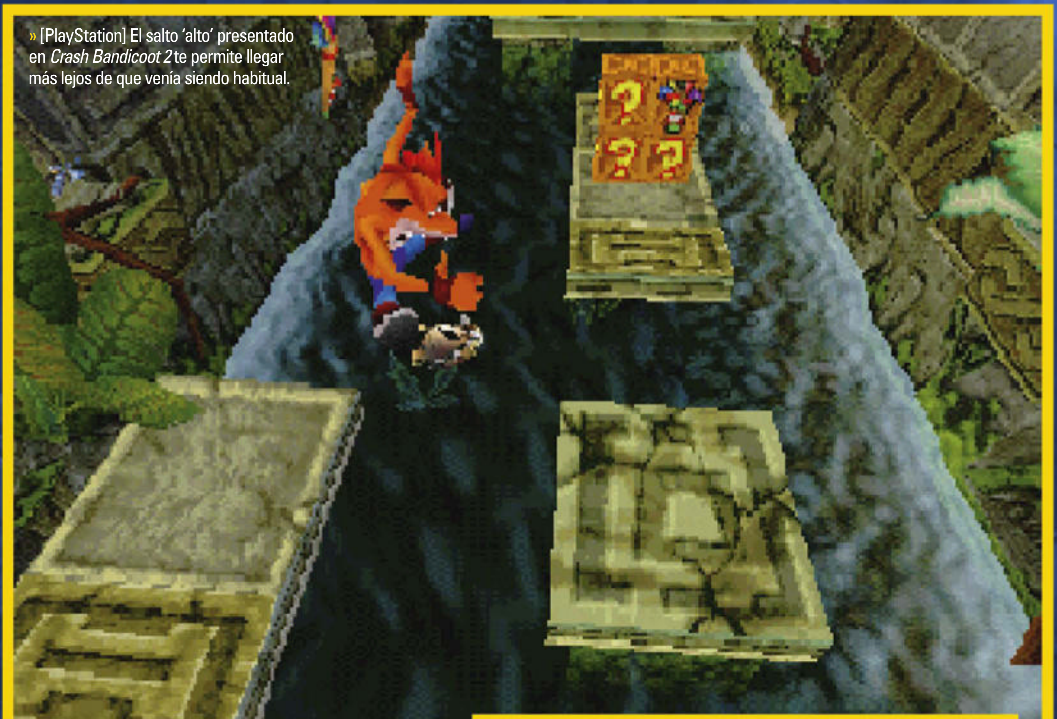




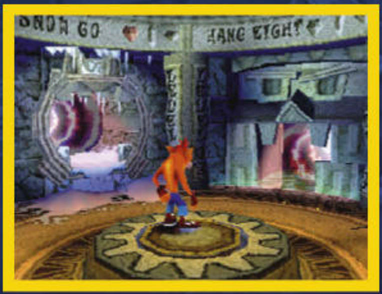
» [PlayStation] Destrozar cajas es fundamental en *Crash Bandicoot* para conseguir objetos y continuaciones.



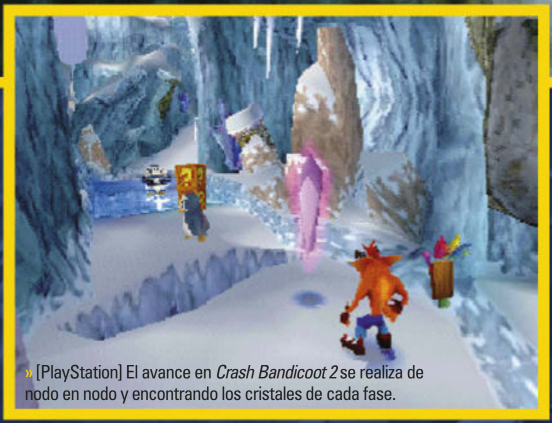
» [PlayStation] *Crash Bandicoot* tiene una estructura lineal de niveles: al final de cada fase pasas a la siguiente.



» [PlayStation] El salto 'alto' presentado en *Crash Bandicoot 2* te permite llegar más lejos de que venía siendo habitual.



» [PlayStation] *Crash Bandicoot 2* trajo zonas 'distribuidor' o nodos en los que elegir qué nivel jugar.



» [PlayStation] El avance en *Crash Bandicoot 2* se realiza de nodo en nodo y encontrando los cristales de cada fase.

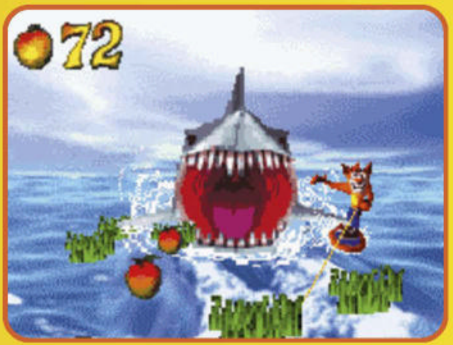
que si te equivocabas de camino, tenías que volver a jugar ese nivel. Dan recuerda una serie de ventajas que se derivaban de esta mecánica. "Intentábamos hacer evolucionar nuestro sistema", explica Dan. "Realmente queríamos que la gente explorara; queríamos añadir la oportunidad de hacerlo. El diseño de los niveles requería mucho trabajo, así que intentábamos reutilizarlos en la medida de lo posible. La rejugabilidad también era importante, y queríamos que el usuario tuviera más opciones. Intentábamos romper el molde de la mecánica lineal. Todo el mundo entiende la mecánica lineal en 2D, en la que puedes ir arriba, abajo, a la izquierda o a la derecha. Pero en 3D quieres ir en otras direcciones y explorar de forma natural, aunque no íbamos a ser muy abiertos como *Mario 64* porque queríamos controlar las mecánicas. Por eso lo llamamos lineal amplio, porque permitía alguna elección".

Además de sus nodos y encrucijadas, *Crash Bandicoot 2* se diferenciaba de su predecesor en otros aspectos. A Crash se le dotó de movimientos y ataques que no tenía en su entrega original. Unos saltos más potentes posibilitaron añadir más verticalidad y plataformas más separadas a los niveles de la secuela, mientras que los lanzamientos y los ataques deslizantes permitieron al héroe acabar con enemigos portadores de armadura inferior o superior desde arriba o abajo. "Queríamos asegurarnos de que tuvieras esas habilidades extra para saltar más alto y distancias más largas", argumenta

ETAPAS EVOLUTIVAS:

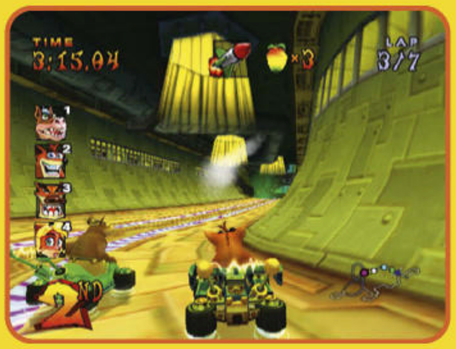
SPIN-OFFS FABULOSOS: 2003-2004

AVENTURAS PORTÁTILES Y LA SECUELA DEL JUEGO DE CRASH CON KARTS



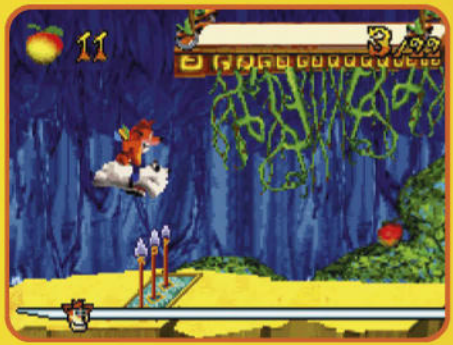
CRASH BANDICOOT 2: N-TRANCED

La continuación de *The Huge Adventure* tiene guiños a los diseños de nivel y mecánicas de *Warped* y *Wrath Of Cortex*. Es 2D, pero *N-Tranced* tiene fases hacia el interior y fuera de la pantalla como *Huge Adventure* y un nivel con jetpack que recuerda al clásico *HERO* de Atari 2600.



CRASH NITRO KART

En esencia, *Crash Team Racing* para PS2. Con sus diferencias: *Crash Nitro Kart* tiene nuevas pistas y también nuevas cajas, algunas activan propulsores y ponen trampas a los rivales mientras que otras proporcionan distintos potenciadores y armas.



CRASH BANDICOOT PURPLE: RIPTO'S RAMPAGE

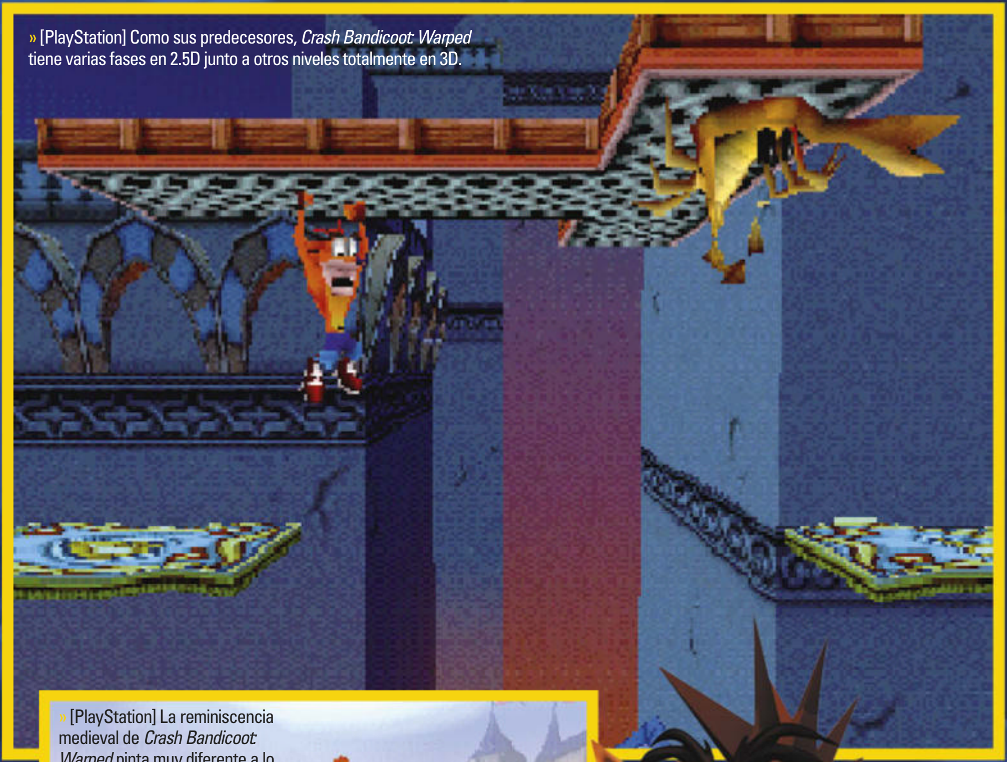
En parte crossover con *Spyro*, *Ripto's Rampage* tiene plataformeo en 2D igual que *The Huge Adventure* aunque su principal desafío son los minijuegos. Algunos son émulos de recreativa tipo *Breakout* o *Toobin'*, en otros tienes que disparar a ovejas o levantar pesas.

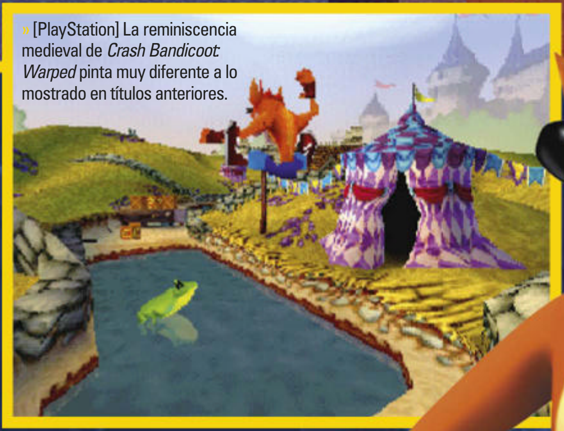
Dan. "Algo muy importante era la idea de que todo fuera realmente preciso. Las distancias de salto de altura y doble salto se planificaron de forma muy concreta. Había ciertos lugares a los que solo podías llegar de ese modo. Pero, en general, añadíamos habilidades para renovar las cosas; éramos un grupo bastante irreverente y nos lo pasábamos muy bien. Había un compromiso con el humor, y los lanzamientos eran tan divertidos. Pensamos que era muy WWE. WWE era ese mundo maníaco, loco y pasado de vueltas que todo el mundo adoraba en Naughty Dog, cogimos los lanzamientos de ahí".

Todo ese humor chalado, los nuevos movimientos de Crash y la estructura de niveles de la secuela fueron aclamados tanto por la crítica como por los jugadores cuando *Crash Bandicoot 2: Cortex Strikes Back* se puso a la venta. La secuela vendió millones de copias, así que sus desarrolladores se tomaron un descanso… con la excepción de Dan, que preparó su propuesta para un tercer título de *Crash* en el que el heroico marsupial viajaba a través del tiempo y alrededor del mundo.

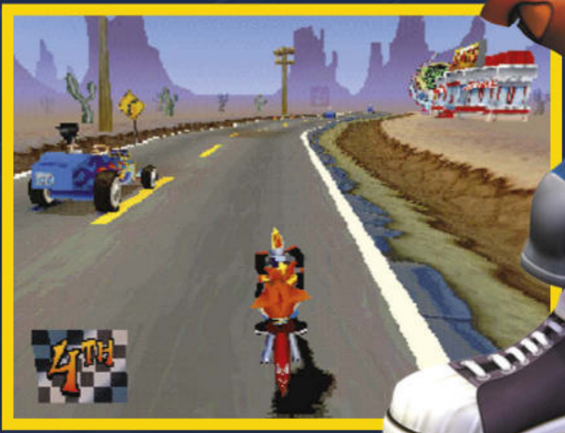
"La idea tras *Crash Bandicoot: Warped* vino del hecho de que, ¡soy un loco de los viajes en el tiempo!", exclama Dan. "Empecé a diseñarlo desde cero cuando todos los demás se tomaron un mes libre al final del desarrollo de *Crash 2*. Eso nos permitió abrirnos a un nuevo aspecto visual y divertirnos con ello; sabíamos que habría que hacer cosas chulas como correr por la Gran Muralla China, lo cual se convirtió en uno de los temas de ese mundo. Realmente implicó una expansión del universo, y aún más divertido ya que podríamos poner a Crash en situaciones únicas con un aspecto único. Además *Crash 2* fue un éxito mundial con lo que *Warped* tenía que ser más inclusivo con otras partes del mundo".

El innovador diseño de *Warped* también incluía niveles en los que, en lugar de jugar como Crash, podía controlarse a su hermana pequeña Coco. Pero en lugar de retos plataformeros como los que se repartían a lo largo del resto del juego, las fases de Coco implicaban conducir su moto acuática por aguas infestadas de piratas, derribar dirigibles con su biplano, luchar contra un jefe en el espacio exterior y montar un tigre por la Gran Muralla China. "Fue divertido sumar otro personaje controlable al mundo", asegura Dan entusiasmado, "aunque a diferencia de Crash, Coco solo aparecía en los niveles que no eran de plataformas. Se trataba de dar a Coco su propio sabor en el seno del juego. El biplano de la Primera Guerra Mundial me produce estrés postraumático. Fue increíblemente difícil de desarrollar porque era muy diferente del resto del juego. Coco cabalgando

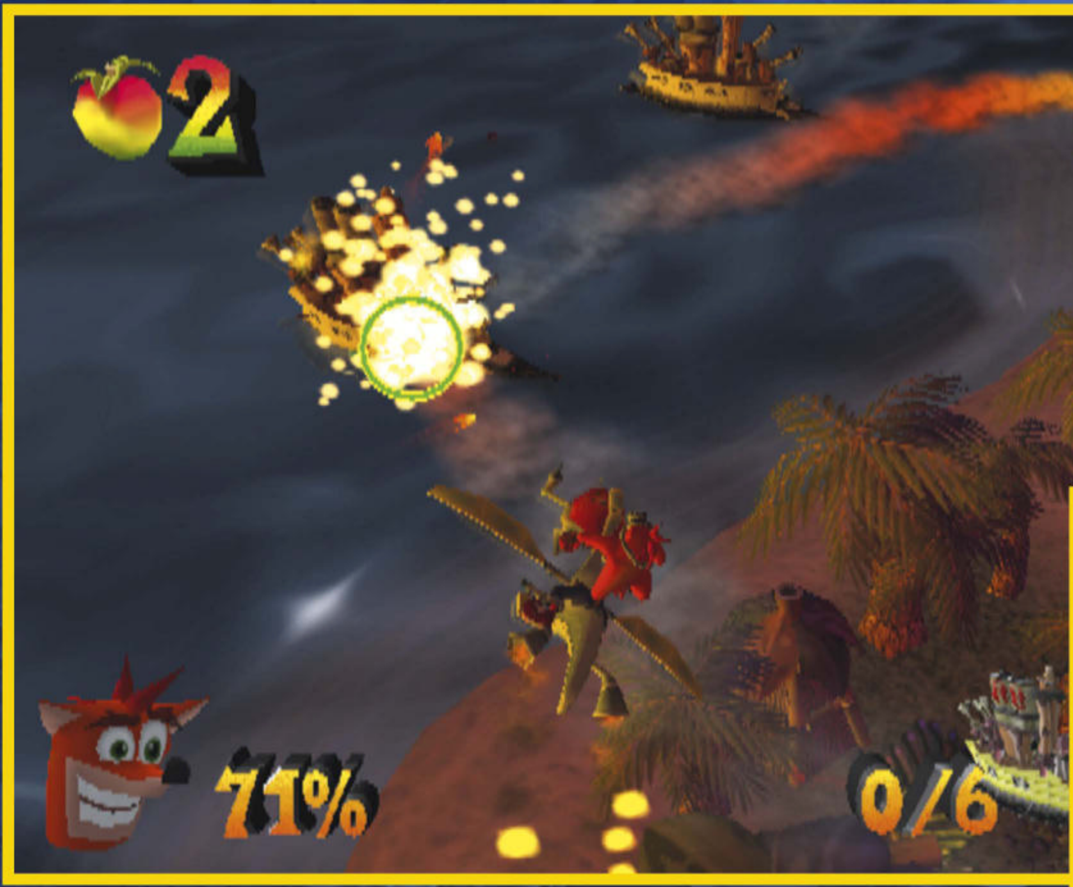

» [PlayStation] Como sus predecesores, *Crash Bandicoot: Warped* tiene varias fases en 2.5D junto a otros niveles totalmente en 3D.


« [PlayStation] La reminiscencia medieval de *Crash Bandicoot: Warped* pinta muy diferente a lo mostrado en títulos anteriores.

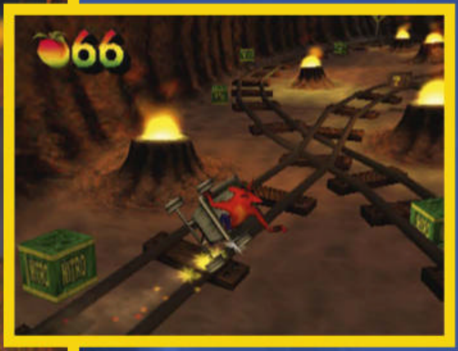
"COCO CABALGANDO SOBRE EL TIGRE EN LA GRAN MURALLA CHINA FUE UNO DE LOS PRIMEROS 'ENDLESS RUNNERS', ¡Y LO HICIMOS EN 1998!"
DAN AREY



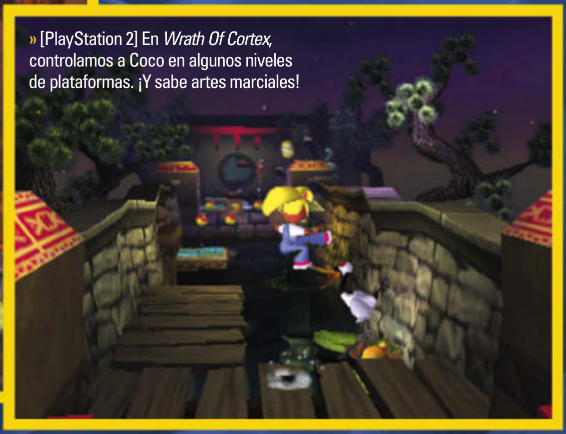
» [PlayStation] Los retos no plataformeros como las carreras de motos en *Warped* son distintivos de la serie.



» [PlayStation 2] Una de los muchas situaciones en *Wrath Of Cortex* en la que no vas a pie.



» [PlayStation 2] Montar vagonetas mineras descontroladas nunca pasa de moda, y en *Wrath Of Cortex* funciona especialmente bien.



» [PlayStation 2] En *Wrath Of Cortex*, controlamos a Coco en algunos niveles de plataformas. ¡Y sabe artes marciales!

▶ sobre el tigre en la Gran Muralla China fue uno de los primeros 'endless runners', ¡y lo hicimos en 1998! Fue muy divertido, avanzar siempre es divertido. Daba un tono distinto al momento. No tenías el control total, pero sí algo de control. Intentabas minimizar tus errores y memorizar el nivel. Toda esa progresión interna era muy divertida".

A Crash se le plantearon pruebas de habilidad aún más extravagantes en *Warped*. Además de bucear, montar en un cría de T-rex en la prehistoria y dar para el pelo a sus enemigos con un bazuca de frutas, también circulaba en moto por las carreteras americanas de los años cincuenta vistiendo una chaqueta motera de cuero que se convirtió en el motivo principal de la portada. "¡No estoy seguro de poder defender que se le diera a Crash un bazuca!", bromea Dan. "Pero en *Warped* queríamos probar algo nuevo y optamos por el T-rex y el bazuca. Además de la moto de Crash. Es curioso que la pusieran en la portada porque en realidad era una coña. Es decir, ¿no sería divertido tener a Crash conduciendo una moto? Era una locura. ¡Pero eso es lo que pasa cuando ya has hecho dos juegos y estás un poco demenciado para el tercero!".

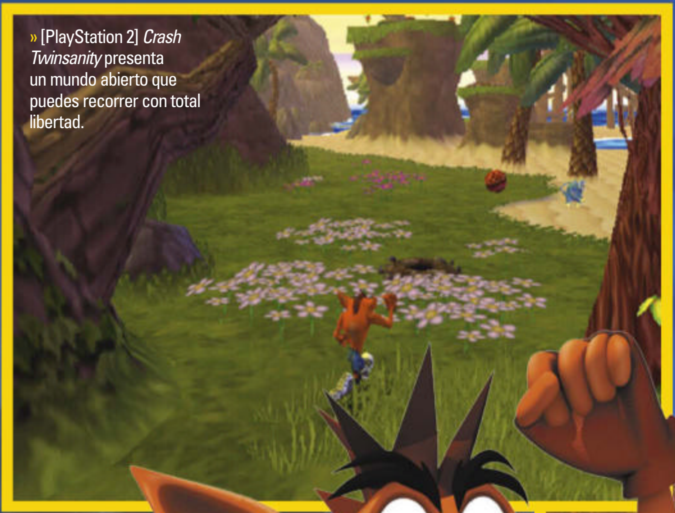
El tercer juego de *Crash* también fue el último título principal del personaje creado por Naughty Dog, aunque también produjeron el primer juego de carreras ambientado en la serie, *Crash Team Racing*, paralelamente a *Warped*. Ambos juegos funcionaron comercialmente muy bien, especialmente *Warped*, que superó en ventas a su predecesor; pero después Naughty Dog se centró en otras franquicias y el siguiente título de Crash, *The Wrath Of Cortex*, cayó en las manos desarrolladoras de Traveller's Tales. Coco volvió sabiendo artes marciales y por fin se enfrentaba a desafíos plataformeros, según relata el exdirector de TT Jon Burton. "El hecho de que Coco tuviera movimientos únicos añadió más variedad a las mecánicas", reflexiona Jon. "También queríamos hacer evolucionar la serie sin reinventar la rueda, así que decidimos que tener a Coco en algunos niveles de plataformas en *Wrath Of Cortex* así como conduciendo o volando como hacía en *Warped* era la obvia dirección a seguir".

De los muchos potenciadores que atesora *Wrath Of Cortex*, uno de los más molones eran las zapatillas 'Sneak Shoes'. Este práctico calzado permitía a Crash pasar de puntillas por puentes colgantes fabricados con cajas de nitroglicerina sin hacerlas explotar. Sin embargo, este peligro explosivo solo se encontraba en algunos niveles de bonus y no en las fases principales del juego con lo que las Sneak Shoes no se usaban demasiado. Jon no recuerda la razón exacta para que esto fuera así pero tiene alguna teoría al respecto. "Probablemente se pensó que podría ser un puzle demasiado complicado para la ruta principal", aventura Jon, "y que debíamos mantener esta razonablemente sencilla dejando los retos más desafiantes para las fases de bonus.

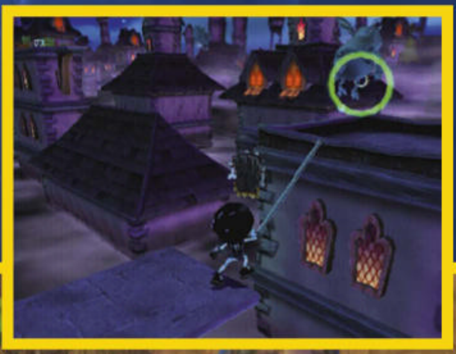
> "SENTIMOS QUE LA SERIE CRASH TENÍA QUE DAR EL SALTO A UN DISEÑO MÁS LIBRE"
> **JON BURTON**

O quizá fuera porque en origen pensamos que los mundos pudieran jugarse en cualquier orden, así que no podíamos tener un puzle cuya resolución pasara por tener las Sneak Shoes si aún no las habías recogido. Sinceramente, incluso podría haber tenido que ver con que las fases principales lucieran en gran medida una perspectiva en tercera persona y no un punto de vista lateral como tienen los niveles de bonus".

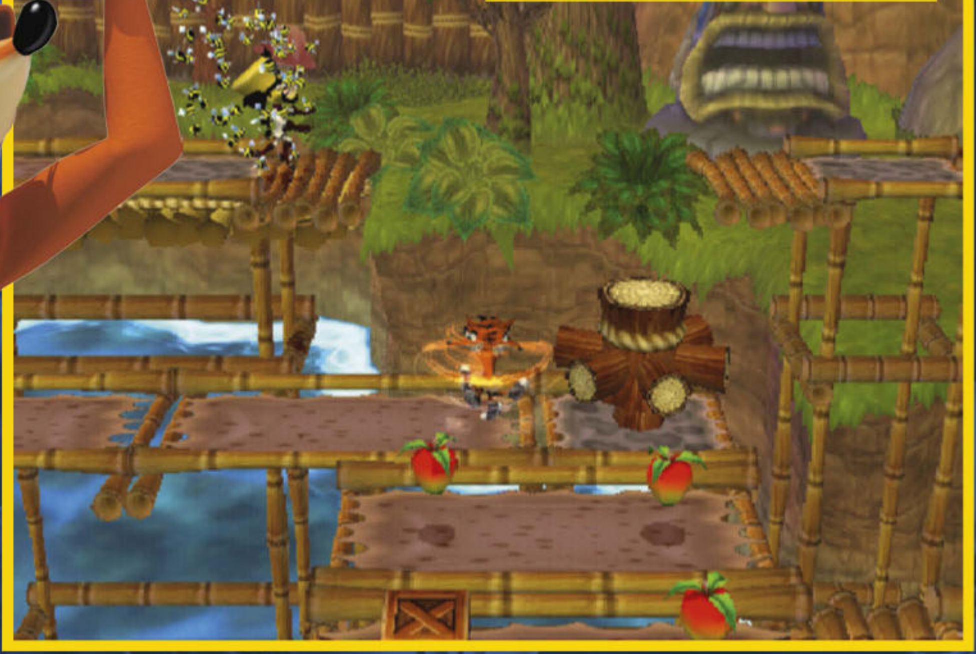
Además de los potenciadores, *Wrath Of Cortex* contaba con una gran variedad de vehículos para que Crash y Coco recorrieran los niveles, inspirados en anteriores títulos de la serie pero con un extra de originalidad. De los modelos voladores escogidos para el juego destaca una luciérnaga mecánica, aunque el submarino armado con capacidad para una sola persona de *Wrath Of Cortex* no se queda atrás. La tarea de diseñar los vehículos para el juego recayó en otra persona que no era Jon, pero él está bastante seguro de cómo llegaron al juego y de las ventajas que aportaron. "Yo no participé directamente en esas decisiones de diseño", aclara Jon, "pero creo que seguramente fuera tan sencillo como pedir a nuestro artista conceptual que propusiera algunas ideas de vehículos voladores para *Wrath Of Cortex*, y luego nosotros revisamos sus propuestas eligiendo de entre ellas las que consideramos más interesantes. En las secuelas es lógico querer llevar algo más lejos o tener más de lo que tenía el original. El beneficio obvio de tener ese tipo de vehículos era que el juego ▶



» [PlayStation 2] *Crash Twinsanity* presenta un mundo abierto que puedes recorrer con total libertad.



» [PlayStation 2] Uno de los personajes con los que juegas en *Crash Twinsanity* es Nina, sobrina del villano Neo Cortex.

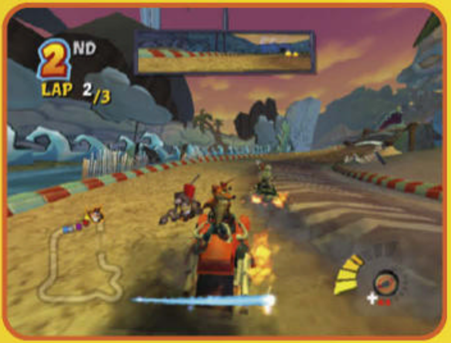


» [PlayStation 2] Debes colaborar con Cortex, el archienemigo de Crash, en varios niveles de *Crash Twinsanity.*

ETAPAS EVOLUTIVAS:

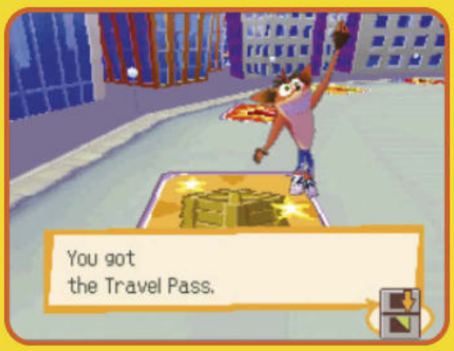
SPIN-OFFS FABULOSOS: 2005-2007

MÁS PROPUESTAS LÚDICAS PROTAGONIZADAS POR EL ICÓNICO MARSUPIAL



CRASH TAG TEAM RACING

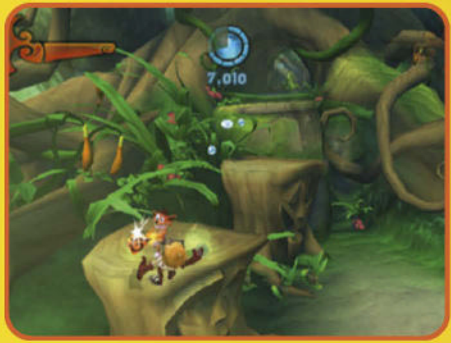
No es el típico juego de Karts locos; *Crash Tag Team Racing* destaca por su mecánica en la que te fusionas con un oponente y su vehículo, y obtienes un cañón con el que acabar con los otros conductores. También tiene minijuegos plataformeros y FPS.



You got
the Travel Pass.

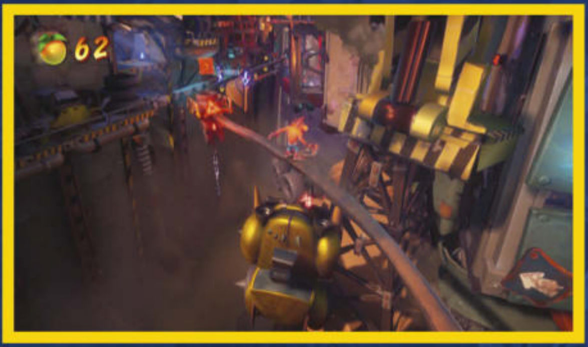
CRASH BOOM BANG!

Título atípico en el que avanzas tirando los dados y moviéndote por casillas como en un juego de mesa. *Crash Boom Bang!* es una colección de minijuegos entre los cuales encontramos soplar a la DS para inflar globos, o un 'Golpea-Al-Topo' basado en la pantalla y lápiz táctil.

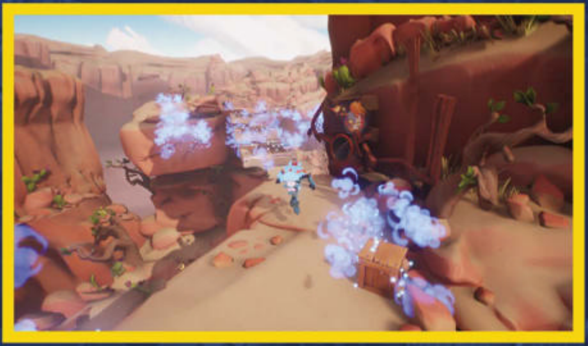


CRASH OF THE TITANS

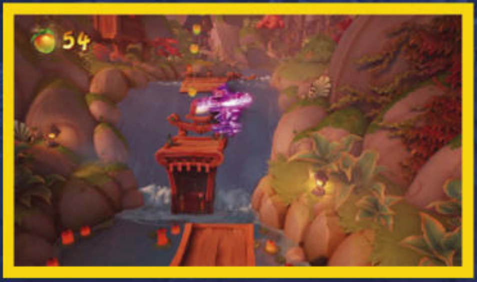
Parte plataformas, parte beat 'em up, *Crash Of The Titans* propone tareas como recoger una sustancia llamada Mojo para obtener nuevos movimientos o derrotar un número concreto de enemigos. También hay jefes llamados Titanes que controlarás una vez les des una paliza.



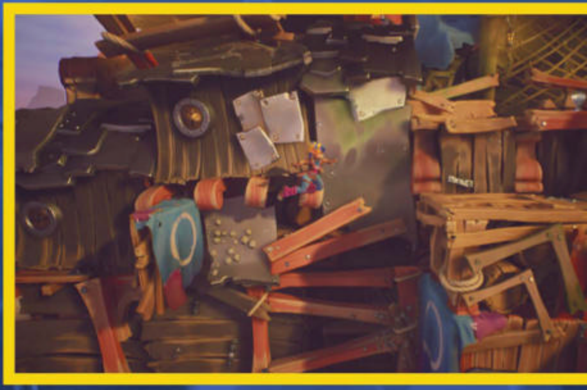
» [PC] Una de las nuevas habilidades de Crash en *Crash Bandicoot 4* es su habilidad para 'grindar' por raíles y lianas.



» [PC] Los potenciadores de *Crash Bandicoot 4* atesoran la facultad de solidificar o volver intagibles las plataformas.



» [PC] Uno de los potenciadores más útiles de *Crash Bandicoot 4* te permite planear y cubrir grandes distancias.



» [PC] Una versión multiversal de Tawna, la novia de Crash, es controlable en *Crash Bandicoot 4*.

▶ resultaba más variado y con mecánicas más interesantes”.

Al igual que los anteriores *títulos de la serie, Crash Bandicoot: Wrath Of Cortex* vendió millones de copias. Los críticos destacaron sus niveles y vehículos, mencionando especialmente sus gráficos para PS2 los cuales superaban con creces todo lo mostrado por sus predecesores en PS1. Tras su éxito, Traveller's Tales produjeron el siguiente título perteneciente a la saga principal: *Crash Twinsanity*. Jon decidió que debía ser un mundo más abierto que centrado en seguir el camino, como sucedía en las anteriores entregas, con tal de permitir a los usuarios explorar más a fondo su universo y mantener vigente la franquicia. “Sentimos que la serie *Crash* tenía que dar el salto a un diseño más libre”, recuerda Jon. “Muchos de los juegos con los que coincidió en el tiempo ya lo hacían, y no queríamos que las mecánicas de *Crash Twinsanity* y, por extensión, la serie, se percibiera como anticuada”.

Tan impresionante como el alcance de la exploración en *Crash Twinsanity* fue su apuesta por una innovadora mecánica centrada en los personajes. Además de Crash, podía controlarse a su enemigo Neo Cortex y a Nina, la sobrina delincuente de Cortex. Neo disparaba sus pistolas láser, Nina utilizaba su brazo extensible para deshacerse de enemigos lejanos o engancharse a tejados. Y tan interesantes eran los niveles en los que Crash ayudaba, humillaba y se peleaba con Cortex. “La dirección de diseño de todo eso vino de TT Oxford”, reconoce Jon. “Se trataba de un nuevo equipo que creamos específicamente para hacer *Crash Twinsanity*. Me presentaron todas sus ideas, y me encantaron los conceptos de jugar como y con Neo Cortex. Me gustó y animó especialmente la incómoda alianza originada cuando forman equipo”.

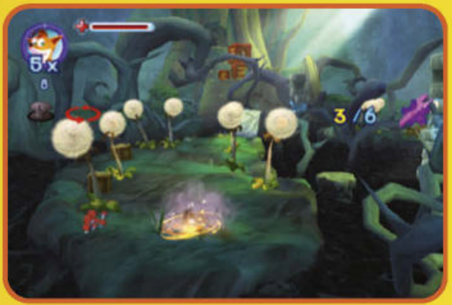
A los críticos también les gustó esa ingeniosa mecánica cuando analizaron *Twinsanity*. Sin embargo, tras su lanzamiento en 2004 Traveller's Tales se hizo cargo de otras franquicias. Se sucedieron numerosos spin-offs de *Crash*, incluido un remake de los tres títulos originales llamado *Crash Bandicoot: N Sane Trilogy*, pero tuvieron que pasar 16 años para que apareciera otro título perteneciente a la saga principal.

El sucesor de *Crash Twinsanity* recibió una serie de mecánicas renovadas. El ejemplo

ETAPAS EVOLUTIVAS:

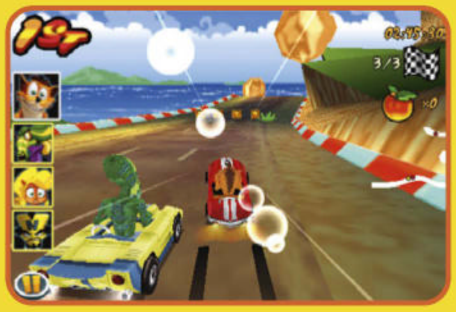
SPIN-OFFS FABULOSOS: 2008-2010

NO SE VAYAN TODAVÍA, AÚN HAY CRASH



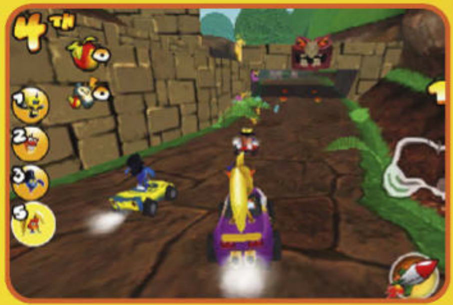
CRASH: MIND OVER MUTANT

Avanza con misiones y no por niveles, pero *Mind Over Mutant* tiene combates y coleccionables similares a los de *Crash Of The Titans*, potenciadores como la excavación giratoria subterránea, interacción con personajes y poder almacenar e invocar Titanes derrotados.



CRASH BANDICOOT NITRO KART 3D

En la mayoría de aspectos, *Crash Bandicoot Nitro Kart 3D* es un *Crash Team Racing* para iOS en el que compites contra rivales de los juegos de *Crash* consiguiendo armas destrozando cajas, aunque aceleras automáticamente y giras inclinando el dispositivo, todo lo cual funciona muy bien.



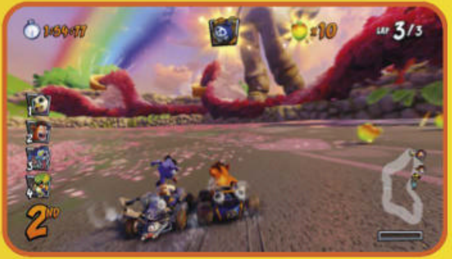
CRASH BANDICOOT NITRO KART 2

Esta secuela de *Crash Bandicoot Nitro Kart 3D* no varía demasiado la fórmula de su popular predecesor, aunque añade una serie de interesantes opciones, entre las cuales encontramos el control táctil, modos eliminador y misión, y multijugador por Wi-Fi.

ETAPAS EVOLUTIVAS:

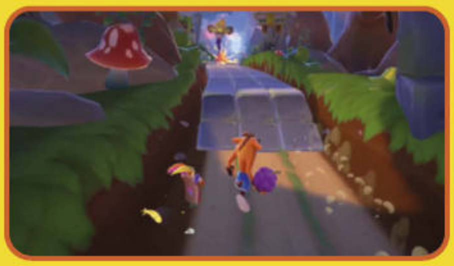
SPIN-OFFS FABULOSOS: 2019-2023

LAS AVENTURAS MODERNAS DE CRASH BANDICOOT



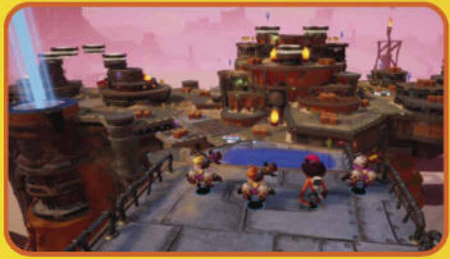
CRASH TEAM RACING NITRO-FUELED

Nitro-Fueled es el equivalente de *N Sane Trilogy* en lo que se refiere a juegos de carreras. Además de remasterizar el *Crash Team Racing* original añade circuitos y contenidos de *Crash Nitro Kart* y *Crash Tag Team Racing*, resultando la experiencia de carreras *Crash* definitiva.



CRASH BANDICOOT: ON THE RUN!

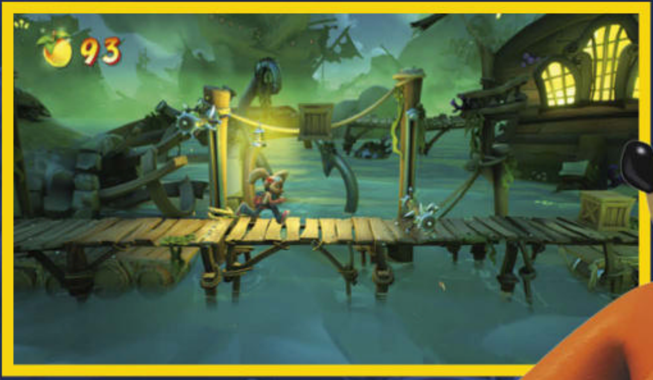
Un 'endless runner' de *Crash Bandicoot* tiene sentido ya que el nivel en el que somos perseguidos por una roca en el original fue un precursor del género. *On The Run* añade al formato elementos de *Crash* como romper cajas, ataques giratorios y combates contra jefes.



CRASH TEAM RUMBLE

Los dos equipos de *Crash Team Rumble* tienen el cometido de acumular Fruta Wumpa en el lugar dedicado a tal efecto e impedir que sus rivales hagan lo mismo. Los personajes del juego vienen al pelo como excusa para bloquear a los rivales o desbloquear potenciadores.

más obvio de esto es que los potenciadores del nuevo capítulo venían dados por unos seres llamados Quantum Masks, cuyos dones permitían a Crash planear por el aire, hacer tangibles o intangibles los objetos, ralentizar el tiempo e invertir la gravedad. Y lo más inteligente, estos poderes solo estaban disponibles cuando resultaban útiles.



Los innovadores retos que exigían a los jugadores aprender nuevas habilidades también contribuyeron a que sobre *It's About Time* flotara una rotunda sensación de actualidad. Por ejemplo, Crash debía superar todo tipo de obstáculos 'grindando' por vigas oxidadas y lianas, con abismos inesperados que obligaban al jugador a estar alerta debiendo saltar a raíles paralelos para superarlos.

It's About Time también brilló por sus personajes controlables. En la mayoría de los niveles manejabas a Crash o a Coco, en otros a los villanos de *Crash* Neo Cortex y Dingodile, y una versión alternativa de la novia de Crash, Tawna. Cortex tiene una pistola que convierte a sus enemigos en plataformas sólidas o rebotantes, Dingodile un arma de vacío que succiona y dispara a los enemigos y Tawna un gancho que funciona como el de Nina en *Wrath Of Cortex*.

Cuando *Crash Bandicoot 4: It's About Time* se lanzó en 2020, los analistas reaccionaron positivamente a sus nuevas características y el título pasó a encabezar las listas de ventas en todo el mundo, al igual que había hecho la trilogía responsable de presentar al mundo a *Crash Bandicoot* en los noventa. Dan Arey, excreativo de Naughty Dog, achaca el atractivo de aquellos juegos y de su protagonista a la narrativa y su estética. "*Crash Bandicoot* tenía una historia fantástica con unos personajes maravillosos que mejoraba y se hacía más interesante a medida que avanzaba la serie", opina Dan. "Creamos personajes por los que te preocupabas, y lo conseguimos con sus narrativas. Tratamos de que los juegos girasen en torno a un arco argumental en el que te divirtieras tanto viendo como jugando cada secuencia. Y los títulos también eran visualmente potentes; Jason Rubin era un artista de corazón, y no aceptaba un no por respuesta si se encontraba con alguna limitación técnica. Es por eso que los juegos de la serie *Crash Bandicoot* fueron tan adelantados a su tiempo". ✱

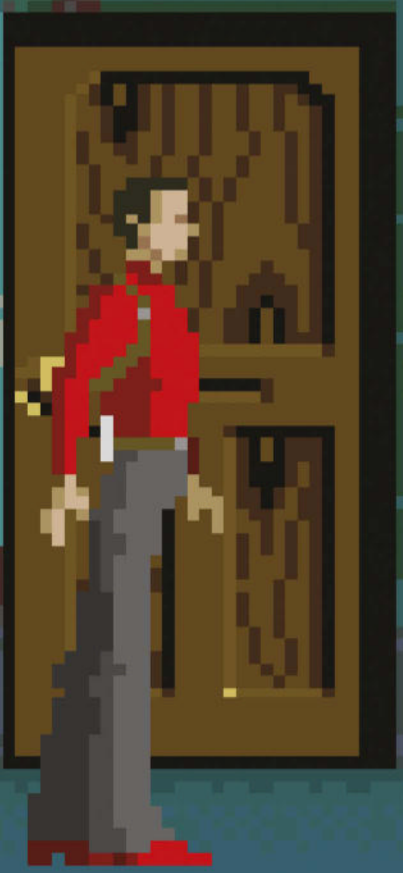
> "ME ENCANTARON LOS CONCEPTOS DE JUGAR COMO Y CON NEO CORTEX. ME GUSTÓ Y ANIMÓ ESPECIALMENTE LA INCÓMODA ALIANZA ORIGINADA CUANDO FORMAN EQUIPO"
>
> **JON BURTON**

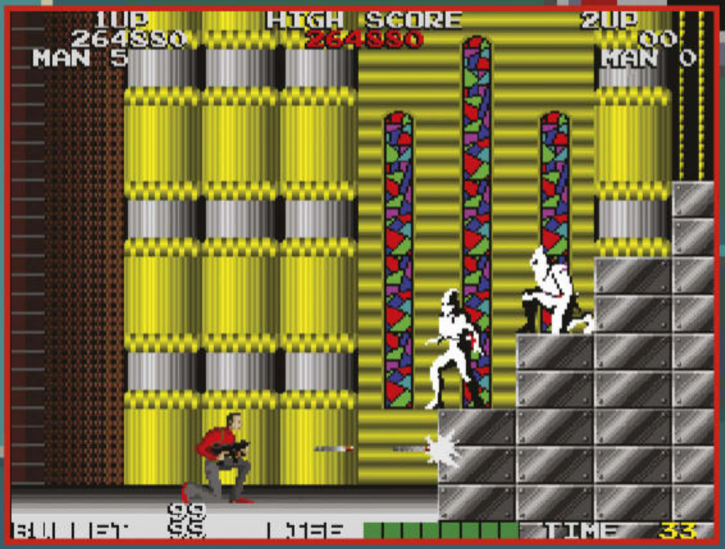
LA GUíA DEFINITIVA

ROLLING THUNDER

¿ALGUNA VEZ HAS SOÑADO CON CONVERTIRTE EN AGENTE SECRETO? POR SUPUESTO. EN 1986 NAMCO OFRECIó A LOS JUGADORES LA OPORTUNIDAD DE VIVIR ESTA APASIONANTE DOBLE EXISTENCIA. TU MISIóN: INFILTRARTE EN UNA MALVADA SOCIEDAD SECRETA Y RESCATAR A TU COMPAÑERA.

TEXTO DE GRAEME MASON




1UP
264880
MAN 5
HIGH SCORE
264880
2UP
00
MAN 0
BULLET
99
LIFE
TIME
33

» [Arcade] Vidrieras como las que habría en una iglesia contemplan cómo Albatross se acerca a Maboo.

A mediados de los ochenta, las películas de *James Bond* llegaron a su nivel más bajo. Roger Moore guardó por fin su PPK tras aparecer en *Panorama para matar* a la avanzada edad de 57 años, y se buscaba un nuevo actor para encarnar a Bond. Sin embargo y a pesar de los problemas de la serie, el interés del público por el espionaje y las pelis de espías seguía estando tan alto como siempre.

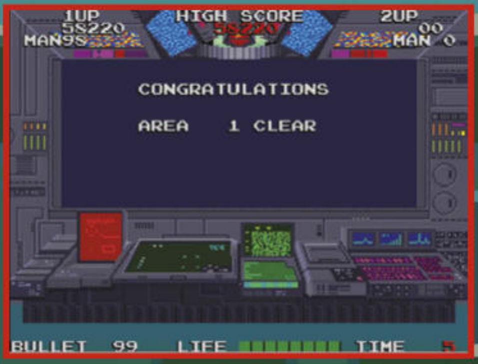
Mientras tanto, el famoso fabricante japonés de máquinas recreativas Namco también atravesaba una especie de parón. Tras darse a conocer con exitazos arcade como *Pac-Man*, *Galaxian* y *Dig Dug*, la compañía empezaba a diversificar su mercado hacia las consolas domésticas, más concretamente hacia la Nintendo Entertainment System. Su producción de mediados de los ochenta seguía siendo potente, pero no alcanzaba la fama lograda por sus primeros juegos. ¿Podría la combinación de estas dos grandes enseñas del entretenimiento producir una fórmula ganadora?

Lanzado a finales de 1986, *Rolling Thunder* se ejecuta en la placa System 86 de Namco; su poderío hardware ya había hecho funcionar a lo largo del año un par de secuelas, *Sky Kid Deluxe* y *Hopping Mappy*. Ahora le tocaba demostrar su potencia en una nueva IP, un 'run and gun' ambientado en el mundo del espionaje internacional.

Corren los años sesenta en *Rolling Thunder* y el jugador encarna a Albatross, un miembro de élite de la unidad Rolling Thunder en la World Crime Police Organization (WCPO), la Organización Mundial de Policía Criminal. En el transcurso de una misión dedicada a descubrir los crímenes de una sociedad secreta llamada Geldra y su líder Maboo, la agente Rolling Thunder Leila Blitz es secuestrada. Albatross debe infiltrarse en la base de Geldra y rescatar a Leila, frustrando además los diabólicos planes de los malvados. Con su piel verde, orejas puntiagudas, reluciente calva y ojos rojos, Maboo presenta un aspecto inequívocamente alienígena, aunque esto nunca se aclara del todo en el juego.

Rolling Thunder arranca en un gran edificio que oculta la base de Geldra. El ejército de la sociedad no tarda en detectar la presencia del agente Albatross, quien va armado con una pistola Rolling Thunder estándar y una buena cantidad de munición; si esta se le acaba solo podrá disparar un tiro más lento a la vez, aunque los niveles tienen puertas algunas de las cuales contienen depósitos de munición (señalizados como BULLET) y una actualización a una potente metralleta (ARMS).

Estas armas y municiones son de gran ayuda ya que *Rolling Thunder* está poblado por una amplia y letal variedad de enemigos, que a menudo aparecen detrás de las puertas. Cada enemigo viste capucha y uniforme, ropajes que identifican las características y amenaza que



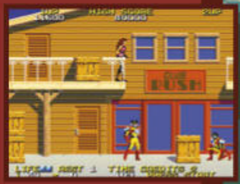
» [Arcade] Bien hecho, agente. ¡Adelante!

> "TIERTEX HIZO FOTOS DE SU MÁQUINA RECREATIVA Y NOS LAS ENVIÓ"
> ***LEIGH CHRISTIAN***

MÁS AGENTE ESPECIAL

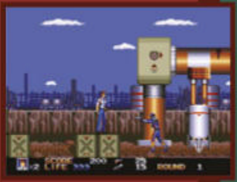
SECUELAS DE ROLLING THUNDER

ROLLING THUNDER 2



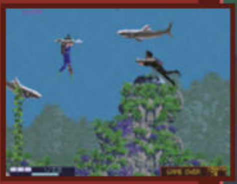
Esta secuela oficial de 1990 presenta el juego cooperativo, añadiendo a la rehén del primer título, Leila Blitz, como personaje controlable. Hay más armas, los niveles son más complicados y aún con el evidente saborcillo cienciaficcionesco, las dinámicas conservan el espíritu mecánico que popularizó al original, ahora fluyendo a través de una variedad mucho mayor de escenarios. La excelente conversión a Mega Drive añade aún más niveles y armas.

ROLLING THUNDER 3



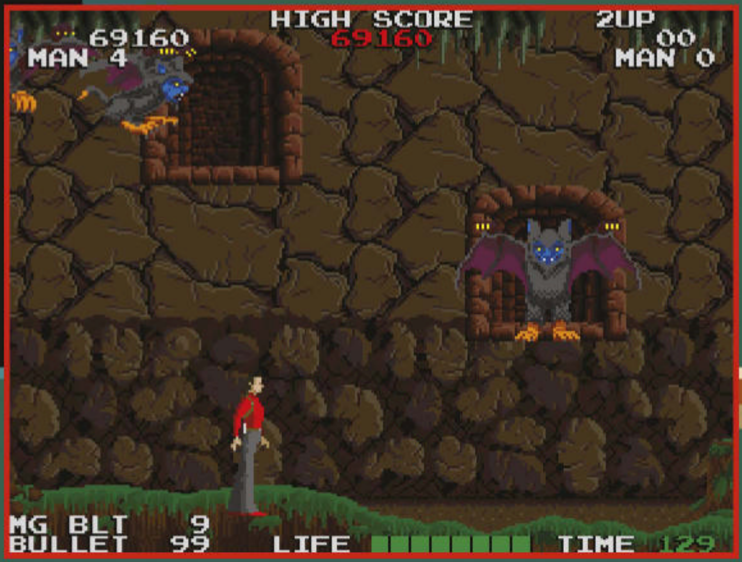
Albatross y Leila están en otra misión, así que esta vez encarnamos a Jay, quien empuña un cuchillo para solucionar tajantemente los enfrentamientos a corta distancia. Exclusivo de Mega Drive, este tercer título suaviza la dificultad que tenían los dos primeros —por ejemplo, ahora el agente puede disparar mientras salta— y complementa su jugabilidad con unos gráficos escrupulosamente detallados. Una joya oculta del sistema.

THUNDERJAWS



No es un título oficial, pero es inimaginable que Atari no tuviera en mente la serie *Rolling Thunder* mientras desarrollaba este juego de espionaje submarino. Quitando los jefes de final de fase y los niveles bajo el agua, es dolorosamente parecido al legendario titulazo de Namco hasta en un detalle tan representativo como el característico salto del personaje que controlamos en su devenir plataformero.

“TRABAJAR DURANTE LAS VACACIONES DE VERANO CON 16 AÑOS FUE UN RETO, CON LA MAYORÍA DE NIÑOS JUGANDO”
LEIGH CHRISTIAN

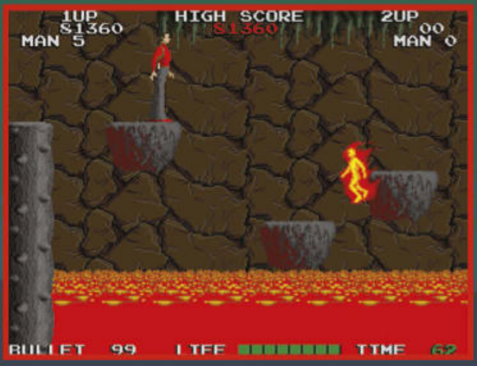

69160
MAN 4
HIGH SCORE
69160
2UP
00
MAN 0
MG BLT 9
BULLET 99
LIFE
TIME 129

» [Arcade] ¿Murciélagos gigantes? Y por qué no.

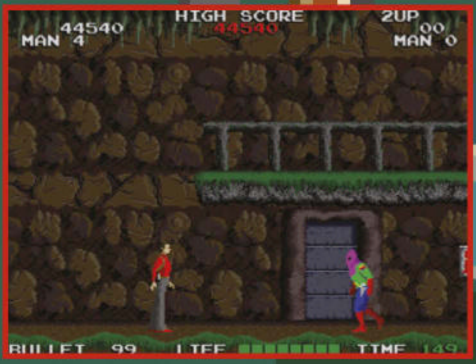
▶ implican. El grueso de este ejército son los Purple Hood. Si te acercas demasiado a estos matones te propinarán un tremebundo puñetazo que terminará con la mitad de la energía de Albatross; sin embargo, estos villanos enmascarados pueden normalmente ser eliminados de manera segura desde la distancia. Albatross también se topará desde el principio con Yellow Hoods y, aunque están igualmente desarmados, pueden resistir dos disparos de su pistola y se agachan al ser golpeados, lo que hace su eliminación una tarea algo más complicada.

El siguiente gran grupo de secuaces va armado; visten capuchas naranjas y azules y solo disparan cuando están de pie, con lo que Albatross puede esquivar fácilmente sus disparos. Sin embargo, ten cuidado: en una sorprendente concesión al realismo, el impacto de una bala enemiga hace que el agente pierda una vida, agotando totalmente la barra de energía situada en la parte inferior de la pantalla. Aunque dicha barra posea ocho bloques verdes, cada golpe físico termina con cuatro bloques, con lo que el sistema lo hace similar al *Ghosts'n Goblins* de Capcom: dos golpes y pierdes una vida.

La élite enemiga, que viste mono verde y capucha blanca o un conjunto completamente marrón, puede disparar tanto de pie como agachado lo que los convierte en adversarios muy peligrosos. Por último, los que llevan traje blanco con capucha gris o marrón con capucha verde lanzan granadas a Albatross, a menudo desde una plataforma inalcanzable. Pero estos no son los únicos obstáculos en tu camino: los ninjas encapuchados de *Rolling Thunder* te esperan al final del nivel dos y pronto irán armados, además son capaces de aguantar hasta tres balazos. Los dos tipos diferentes de esbirro te dejan 300 y 500 puntos, y los ninjas 700 puntos.

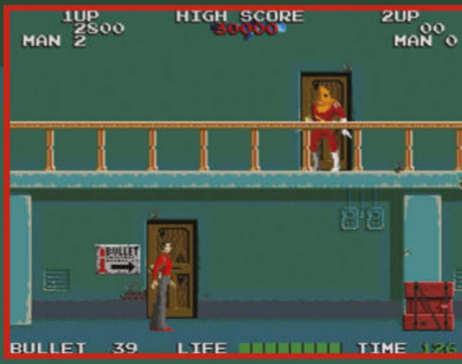

1UP
81360
MAN 5
HIGH SCORE
81360
2UP
00
MAN 0
BULLET 99
LIFE
TIME 62

» [Arcade] Caer en la lava implica la muerte instantánea.

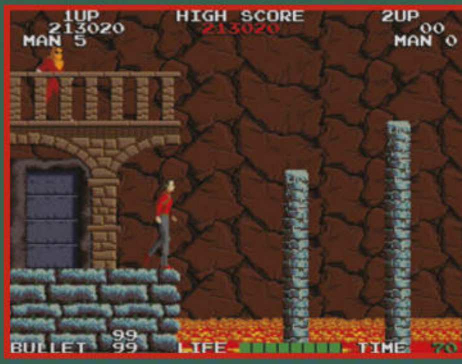

44540
MAN 4
HIGH SCORE
44540
2UP
00
MAN 0
BULLET 99
LIFE
TIME 149

» [Arcade] Las cavernas contemplan ciertos momentos complicados en *Rolling Thunder.*

Cada fase de *Rolling Thunder* contiene varios niveles y trampas cada vez más letales. Afortunadamente, Albatross, como sugiere su esbelta figura es un tipo atlético, capaz de saltar huecos y balas, agacharse y alcanzar acrobáticamente cualquier plataforma superior. El primer nivel se desarrolla en el interior de la tapadera de Geldra, un almacén en ruinas. El siguiente es un complejo fabril por el que Albatross sube y baja evitando enemigos cada vez más agresivos, antes de que el agente se aventure por unas cavernas subterráneas. Aquí se ponen de manifiesto las maldades de Geldra: criaturas mutantes conocidas como Blogas, Hombres de Fuego, enormes murciélagos y elegantes panteras se suman a la lucha contra Albatross. Cada uno de ellos requiere tácticas ▶


1UP
2500
MAN 2
HIGH SCORE
30000
2UP
00
MAN 0
BULLET
BULLET 39
LIFE
TIME 126

» [Arcade] Toca pillar munición.

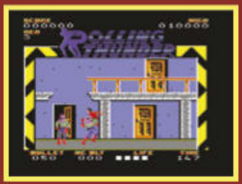

1UP
213020
MAN 5
HIGH SCORE
213020
2UP
00
MAN 0
BULLET 99
99
LIFE
TIME 70

» [Arcade] Esta caverna es notablemente distinta —y más difícil— en la Historia 2.

LAS CONVERSIONES

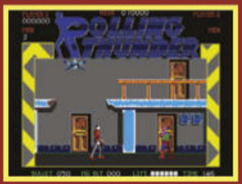
¿QUÉ TAL LE VA AL AGENTE ESPECIAL ALBATROSS LEJOS DEL SALÓN RECREATIVO?

AMSTRAD CPC



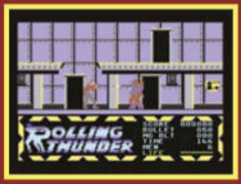
Aún con algún sprite decente, traiciona visualmente al original con su apariencia en exceso chillona. Los niveles son estrechos y las teclas responden regular en ciertos momentos, pero mejora algo la oferta habitual de Tiertex… lo cual por desgracia tampoco es mucho decir.

ATARI ST



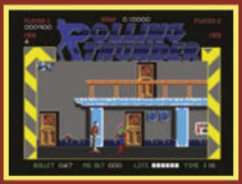
Otra adaptación que se arrastra más que corre —los personajes desafían la gravedad al bajar flotando de las plataformas— con buen aspecto pero sin replicar lo trepidante del original. Una melodía estridente completa otro chasco software de Tiertex para los usuarios de Atari ST.

C64



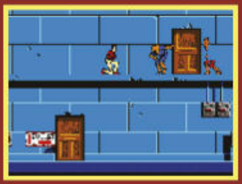
Se deja jugar, a pesar de su tosquedad gráfica y lentitud. Y, aunque conserva el aspecto ámbar quemado de las cavernas, se aprecia cierta falta de detalle. Con todo, es probablemente la mejor versión para ordenadores caseros de ocho bits.

AMIGA



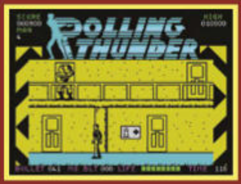
Recibió buenas notas en su momento, ya, pero este port para Amiga se hace pesado. Algunas atractivas pantallas de título y carga son engañosamente atractivas para el jugador, y los gráficos copian bien al original; pero su ritmo es nefasto incluso comparado con la versión Spectrum.

NES



Desarrollado por Arc Co, es sin duda la mejor conversión de *Rolling Thunder.* Aunque todos los personajes presentan un extraño perfil superdelgado, ¡por fin! se juega con la misma agilidad que la arcade conservando incluso sus escenas de final de fase. Un título duro, pero afinado.

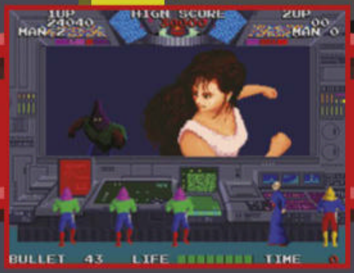
ZX SPECTRUM



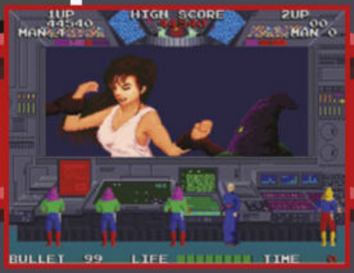
La falta de variedad en *Rolling Thunder* es más patente en Spectrum: el que debería ser tono marrón de las cavernas es el mismo amarillo de los otros niveles. Y han volado muchos enemigos, pero más menos conserva los diez niveles. Tampoco hay combate final: Albatross dispara a Maboo y el juego se reinicia.

LA HISTORIA DE LEILA

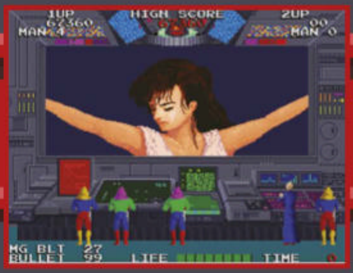
LOS PROBLEMAS DEL COLEGA DE ALBATROSS SE RELATA AL FINAL DE CADA NIVEL



■ La Agente Leila Blitz es descubierta y perseguida por los encapuchados villanos de Geldra, y huye.



■ Pero no logra escapar de los numerosos villanos, quienes la apresan y llevan hasta Maboo.



■ Leila, atada, es exhibida como un trofeo —o cebo— en la guarida de Maboo, que parece una iglesia.

AL HABLA CON EL DESARROLLADOR

QUITAMOS LA CAPUCHA AL ARTISTA LEIGH CHRISTIAN PARA CHARLAR SOBRE ROLLING THUNDER Y TIERTEX

¿ERAS ARTISTA TAMBIÉN DE PEQUEÑO?
Sí, siempre he dibujado, desde pequeño. Mi madre trabajaba en un quiosco que alquilaba vídeos, y yo solía copiar sus portadas. También tenía un montón de ese antiguo papel de impresora de ordenador que venía en rollo, un amigo y yo creábamos en él enormes batallas espaciales usando gomas de borrar para destruir las naves del otro. Supongo que fue algo precursor de los videojuegos, simultaneando arte y juego y satisfaciendo así dos de mis valores más apreciados.

¿CÓMO EMPEZÓ A TRABAJAR CON TIERTEX?
Un amigo mío, Nick Pavis, y yo mismo, hicimos un juego llamado *Amos* que por algún motivo se llamaba igual que el apellido de mi novia. Era un clon de *Breakout* con un muelle que rebotaba. No recuerdo que me pareciera bueno, pero sin duda nos allanó el camino para embarcarnos en una carrera en la industria careciendo de cualificación. Lo enviamos a varias empresas, a Tiertex le gustaron sus gráficos y nos preguntaron si podíamos hacer algunos para ellos. Yo tenía 16 años, y esa fue nuestra entrada en la industria.

¡DIECISÉIS! ¿QUÉ PENSABAN TUS PADRES?
Mi madre parecía que me dejaba hacer lo que quisiera sin presionarme en ninguna dirección. Creo que ella quería que fuera arquitecto, algo respetable y con buenos ingresos. En aquella época nadie podía prever el auge de la industria del videojuego, pero cuando vio que entraba dinero, siempre pensó que trabajar con Nick era una buena influencia. A pesar de ser madre soltera con subsidios me compró mi primer Spectrum 48K, así que tengo mucho que agradecerla.

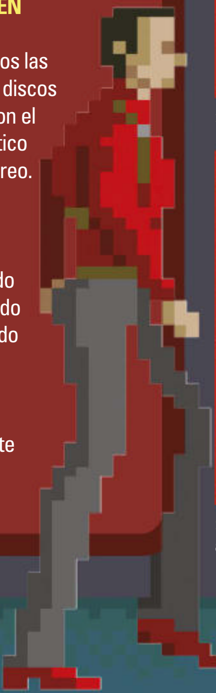
¿QUÉ IMPRESIÓN TE DIO TIERTEX?
Estaban en Manchester, a tres horas en coche de Rugby. Recuerdo haber ido solamente una o dos veces. La oficina era bastante sosa, pero tenían máquinas recreativas y Donald Prince, el CEO, tenía un Toyota Supra, ¡lo cual me impresionó!

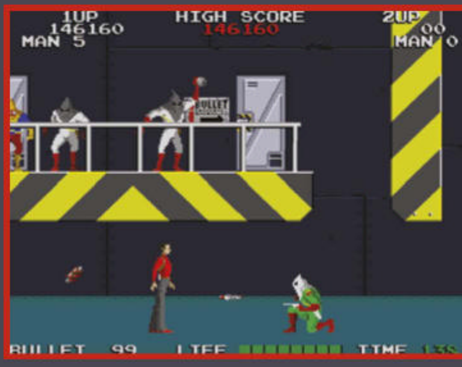
¿HABÍAS JUGADO A ROLLING THUNDER?
Puede que lo hubiera visto, ¡pero probablemente estaba demasiado ocupado con *Track & Field*! Está bien, pero es bastante complicado. Prefiero *Kung-Fu Master*.

AYUDASTE A CREAR MUCHAS CONVERSIONES. ¿EN QUÉ SE DIFERENCIABA EL PROCESO?
Cada plataforma tenía sus limitaciones. Commodore 64 era mi menos favorita ya que su resolución era muy pobre, con grandes píxeles con doble anchura y gordos, lo que dificultaba la creación de sprites precisos. El Spectrum tenía limitaciones de color, ya que solo se podían utilizar dos colores en cada cuadrado de 8x8 y solo había ocho colores. El Amiga tenía cientos de colores y alta resolución, lo que era perfecto. Utilizábamos un Amstrad y un paquete artístico llamado OCP Art Studio y debíamos hacer las ilustraciones con el teclado ya que no disponíamos de ratón.

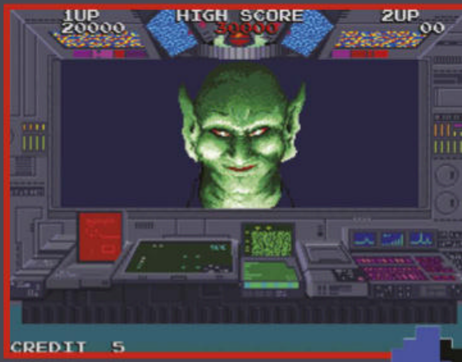
¿CÓMO TRABAJÓ CON TIERTEX, TENIENDO EN CUENTA LA DISTANCIA?
Tiertex hizo fotos de su máquina recreativa y nos las envió por correo; nosotros les devolvíamos los discos con el trabajo artístico. ¡Suena prehistórico! Con el tiempo conseguimos un módem, algo muy exótico en aquella época, y enviábamos el arte por correo.

¿QUÉ PIENSAS DE LO QUE HICISTE, EN RETROSPECTIVA?
Dadas las circunstancias y la edad, sigo estando bastante orgulloso de mi arte. Continúo haciendo juegos 35 años después, y la industria ha crecido cada año así que algo sin duda teníamos entre manos. Trabajar durante las vacaciones de verano con 16 años fue un reto, con la mayoría de niños jugando fuera, pero cobrar lo suficiente para comprarme un coche cuando aprobé el examen lo compensó.

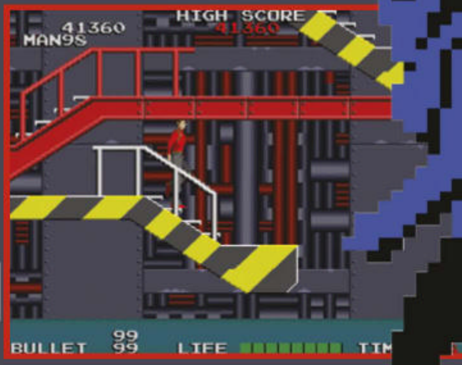




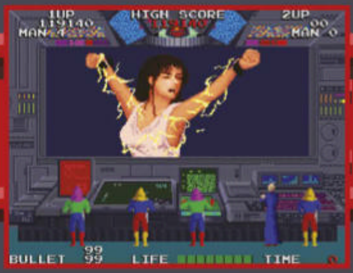
» [Arcade] *Rolling Thunder* aumenta su dificultad progresivamente.



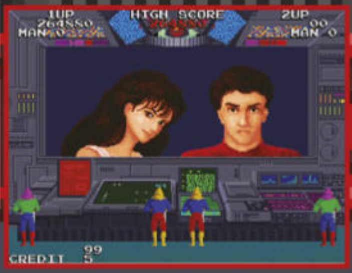
» [Arcade] El juego muestra la malignidad de Maboo.



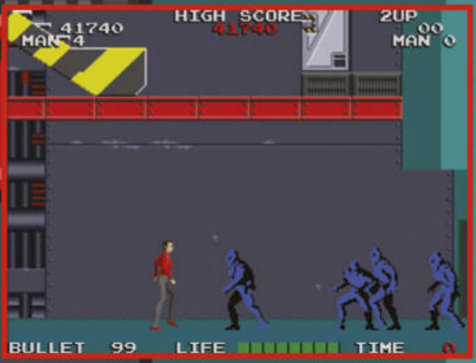
» [Arcade] Albatross es impresionantemente ágil… menos subiendo escaleras.



Molesto al haberse destapado sus secretos, Maboo tortura a Leila con electricidad.



Albatross y Leila se reúnen felizmente; ambos aparecerán en la secuela del título.



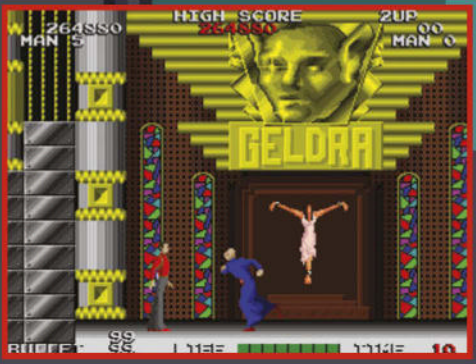
» [Arcade] Al final de la segunda escena, Albatross combate contra malosos ninja.

de eliminación distintas: los Blogas jorobados saltan con gracia pero un disparo agachado suele matarlos; los murciélagos gigantes dan vueltas amenazantemente esperando lo que parece una eternidad para atacar. Y las brillantes panteras saltan de inmediato hacia el agente con sus fauces preparadas.

Tras abrirse paso por las mortíferas cavernas, el agente llega por fin a la guarida de Maboo, una enrevesada combinación de plataformas que le ponen al límite. La pantalla de vídeo gigante hace su aparición… pero, ni rastro de Maboo. *Rolling Thunder* comienza en ese momento la Historia 2 y vuelve al primer nivel solo que con los enemigos más numerosos y agresivos, y trampas como láseres. La cuenta atrás del tiempo, irrelevante hasta el momento, cobra importancia pues debemos ser cautos y mesurados. Solo el mejor y más decidido agente conseguirá llegar al escondite con aspecto de iglesia al final de la Historia 2. Leila y el líder de Geldra esperan ansiosos la llegada de Albatross.

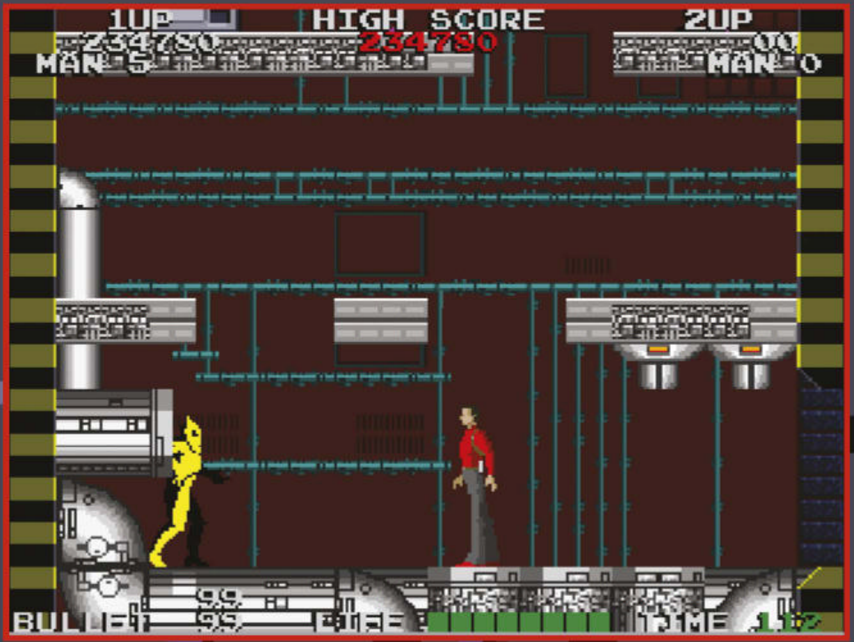
Lanzado en 1986, el éxito de *Rolling Thunder* propició la llegada de secuelas y conversiones, sobre todo en territorio americano (con licencia de Atari). En 1987, US Gold se hizo con los derechos del juego y encargó a su socio desarrollador, Tiertex, adaptaciones a máquinas de 8 y 16 bits del título propiedad de Namco. Y al margen de los microordenadores, Tengen (la división doméstica de Atari) produjo probablemente la mejor de todas, una versión para NES que presume de atesorar una portada espectacular. La propia Namco puso a la venta una secuela arcade en 1990, llevando la trama a los años noventa, introduciendo un modo cooperativo y dotando a personajes y niveles de un aire más futurista pero manteniendo las mismas mecánicas como la barra de energía de dos impactos y las salas de munición. *Rolling Thunder* se saltó los salones recreativos para su tercera parte lanzada en 1993, proporcionando una experiencia aún más cinematográfica para los usuarios de Sega Mega Drive. Lamentablemente este juego no se puso a la venta fuera de territorio americano.

Como sucede con muchos títulos arcade de Namco, a los creadores del juego —al igual que Geldra— les envuelve un halo de misterio más allá de la probable participación del diseñador de sonido de la compañía, Junko Ozawa. La influencia de *Rolling Thunder* es considerable: un año después Sega lanzó su famosa serie *Shinobi*, tomando la base mecánica del juego de Namco y transformándolo en una aventura ninja. Es más, el sistema de cobertura de *Rolling Thunder* (es preciso agacharse con frecuencia detrás de cajas o pilas de neumáticos) fijó un estándar de juego que se repitió a menudo en la época de los 16 bits. Desde su nacimiento posterior a la época dorada, *Rolling Thunder* ofrece una fantástica y desafiante aventura de espionaje en la que el héroe carece de cierta resistencia bondiana a los puñetazos y las balas. Al fin y al cabo, es difícil llegar al nivel del quincuagenario protagonista de *Panorama para matar.* ★



» [Arcade] La batalla final contra el malvado Maboo.

“DONALD PRINCE, EL CEO [DE TIERTEX], TENÍA UN TOYOTA SUPRA, ¡LO CUAL ME IMPRESIONÓ!”
LEIGH CHRISTIAN

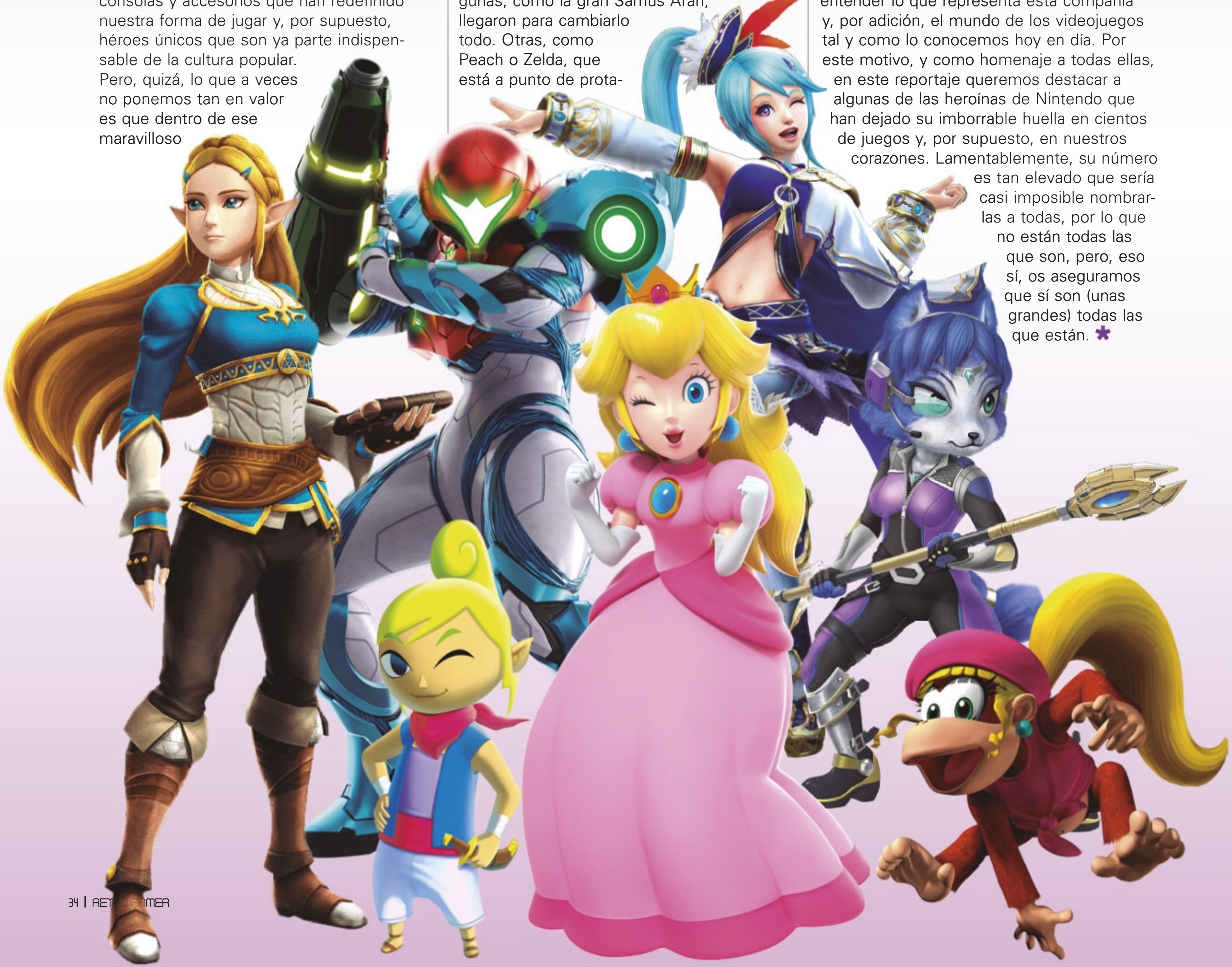


» [Arcade] Se descubren los malévolos planes de Geldra.

Nintendo: cuatro décadas apostando con fuerza por el poder femenino

Siempre marcando el camino a seguir, gran parte del éxito de Nintendo ha sido gracias a su capacidad para crear unas heroínas que han logrado crear época

Cuando hablamos del papel de Nintendo en la historia de los videojuegos, es inevitable que pensemos en su inagotable talento para revolucionar todo. Propuestas impensables para la época, consolas y accesorios que han redefinido nuestra forma de jugar y, por supuesto, héroes únicos que son ya parte indispensable de la cultura popular. Pero, quizá, lo que a veces no ponemos tan en valor es que dentro de ese maravilloso firmamento de estrellas siempre han brillado con luz propia un gran número de personajes femeninos que, incluso en momentos donde los hombres copaban la inmensa mayoría del protagonismo en los videojuegos, conseguían destacar por méritos propios. Algunas, como la gran Samus Aran, llegaron para cambiarlo todo. Otras, como Peach o Zelda, que está a punto de protagonizar por primera vez un juego de la mítica saga en *The Legend of Zelda: Echoes of Wisdom* para Switch, han sido un increíble ejemplo de evolución a lo largo de los años. Pero, todas, han sido totalmente necesarias para entender lo que representa esta compañía y, por adición, el mundo de los videojuegos tal y como lo conocemos hoy en día. Por este motivo, y como homenaje a todas ellas, en este reportaje queremos destacar a algunas de las heroínas de Nintendo que han dejado su imborrable huella en cientos de juegos y, por supuesto, en nuestros corazones. Lamentablemente, su número es tan elevado que sería casi imposible nombrarlas a todas, por lo que no están todas las que son, pero, eso sí, os aseguramos que sí son (unas grandes) todas las que están. *



El universo Mario a tus pies

Siempre que hablamos de los juegos de Mario nos viene a la cabeza, inevitablemente, el famoso fontanero de Nintendo. Pero lo que a menudo no tenemos en cuenta es que, sin sus acompañantes, Mario no sería el gigantesco icono que todos conocemos. Y gran parte de estas amistades son un nutrido grupo de personajes femeninos cuya profundidad, carisma y fuerza han sido parte indispensable del fenómeno mundial. Y lo que es mejor aún, todas han evolucionado a lo largo de los años para labrarse una marcada identidad propia.

Princesa Peach

JUEGO DESTACADO

» *PRINCESS PEACH: SHOWTIME!* (SWITCH, 2024)

OTRAS APARICIONES

DISPONIBLE EN NSO

- » *SUPER MARIO BROS* (NES) 1985
- » *SUPER MARIO RPG* (SNES, 1996/ SWITCH, 2024)
- » *PAPER MARIO: LA PUERTA MILENARIA* (GC, 2004/ SWITCH, 2024)
- » *SUPER MARIO 3D WORLD* (WII U, 2013)

» Peach es hoy uno de los personajes más carismáticos de Nintendo.

Desde su primera aparición en *Super Mario Bros.*, la evolución de Peach ha sido estratosférica, pasando de ser la princesa a rescatar a un personaje totalmente clave. A día de hoy, Peach es un auténtico icono del universo Mario, que ha demostrado su gran carácter en todo tipo de géneros y, como colofón, recientemente ha protagonizando el genial *Princess Peach: Showtime*.

Pauline

JUEGO DESTACADO

» *SUPER MARIO ODYSSEY* (SWITCH, 2017)

La conocimos en el *Donkey Kong* de 1981, pero Pauline nunca ha dejado de estar presente, por ejemplo siendo la alcaldesa de New Donk City.

Rosalina

JUEGO DESTACADO

» *SUPER MARIO GALAXY* (WII, 2007)

Es la protectora del cosmos, nada menos, pero también la artífice de que el universo de Mario se extendiera a la inmensidad del espacio.

Daisy

JUEGO DESTACADO

DISPONIBLE EN NSO

» *SUPER MARIO LAND* (GB, 1989)

La princesa de Sarasaland lleva muchos años demostrando su gran destreza en todo tipo de deportes, a bordo de un kart y en juegos 'party'.

Toadette

JUEGO DESTACADO

» *CAPTAIN TOAD: TREASURE TRACKER* (WII U, 2014)

Tras su debut en *Mario Kart: Double Dash!!*, Toadette no ha dejado de crecer, lanzándose a las plataformas en *New Super Mario Bros U.* y a los divertidos puzles de *Treasure Tracker*.

Midna

JUEGO DESTACADO

» *THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS* (WII, 2006)

La princesa del Reino del Crepúsculo tiene un papel clave en *Twilight Princess*, y su complejo desarrollo como personaje nos regala uno de los mejores arcos argumentales de toda la saga.

Impa

JUEGO DESTACADO

DISPONIBLE EN NSO

» *TLOZ: OCARINA OF TIME* (N64, 1998)

La Sheikah, en su papel como protectora de Zelda, es uno de los personajes más recurrentes de la serie, siendo determinante en numerosos momentos.

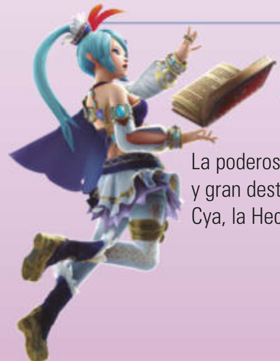
Tetra

JUEGO DESTACADO

» *THE LEGEND OF ZELDA: THE WIND WAKER* (GC, 2002)

La pirata que conocimos en *The Wind Waker* no solo nos sorprendió al revelarse como la encarnación de Zelda, sino también por su fuerte carácter, valentía y liderazgo.

Lana



JUEGO DESTACADO

» *HYRULE WARRIORS* (WII U, 2014)

La poderosa hechicera destaca por su fuerte personalidad y gran destreza en combate. Y su historia de dualidad con Cya, la Hechicera Oscura, es apasionante.

Unas heroínas que son leyenda

Que una de las sagas más icónicas de todos los tiempos lleve a la princesa de su reino en el nombre ya nos indica la gran importancia e influencia que tiene Zelda en ella. Sin ella, Link no sería Link, e Hyrule no nos habría regalado los cientos de imperdibles momentos que llevamos viviendo desde 1986. Y lo mismo podemos decir del resto de las numerosas heroínas que han contribuido de manera determinante a conformar uno de los universos más ricos de la historia de los videojuegos.

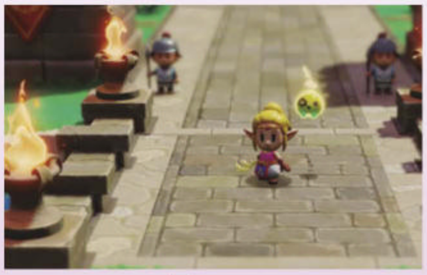
Princesa Zelda

JUEGO DESTACADO

» *THE LEGEND OF ZELDA: ECHOES OF WISDOM* (SWITCH, 2024).

OTRAS APARICIONES

- » *THE LEGEND OF ZELDA* (NES, 1986) **DISPONIBLE EN NSO**
- » *THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME* (N64, 1998) **DISPONIBLE EN NSO**
- » *THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS* (WII, 2006)
- » *THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD* (SWITCH, 2017)

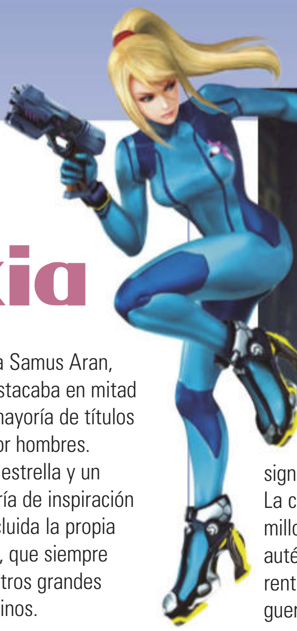


» Zelda es la protagonista absoluta de la próxima entrega de la saga. ¡Se lo merece!

Zelda es, quizás, el mejor ejemplo de crecimiento posible. A día de hoy, ya nadie confunde su nombre con Link. Y ese mérito es solo suyo, ya que con el paso de los años ha ido ganando muchísimo protagonismo en cada juego, forjándose una identidad única y sacando a relucir un profundo e inconfundible carácter, lo que la ha llevado a protagonizar *Echoes of Wisdom*.

Las amas de la galaxia

De no haber existido *Metroid*, los videojuegos jamás hubieran evolucionado hasta convertirse en lo que son hoy en día, ni tampoco el papel de las mujeres en ellos. Y esto último se lo debemos al mágico momento de 1986 en el que, al final de *Metroid*, descubríamos con asombro que quien se escondía tras la armadura era la poderosa Samus Aran, una mujer que destacaba en mitad de una inmensa mayoría de títulos protagonizados por hombres. Había nacido una estrella y un germen que serviría de inspiración a otros títulos, incluida la propia saga de Nintendo, que siempre nos ha regalado otros grandes personajes femeninos.



» Al igual que *Metroid*, Samus Aran fue una auténtica pionera.

■ Samus Aran es, sin duda, una de las heroínas más significativas y relevantes de la historia de los videojuegos. La cazarrecompensas se ha ganado la admiración de millones de jugadores en todo el mundo protagonizando auténticas obras maestras que, además de redefinir diferentes géneros, han logrado engrandecer la leyenda de una guerrera tan fastuosa como repleta de humanidad.

Samus Aran

■ **JUEGO DESTACADO**
» *METROID* (NES, 1986)

DISPONIBLE EN NSO

■ **OTRAS APARICIONES**
» *SUPER METROID* (SNES, 1994)

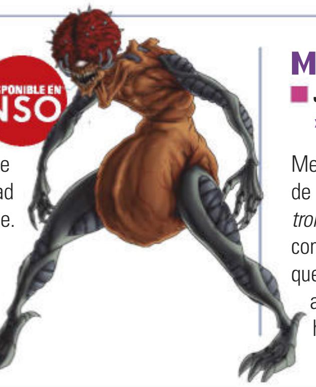
DISPONIBLE EN NSO

» *METROID PRIME* (GC, 2002)
» *METROID DREAD* (SWITCH, 2021)

Mother Brain

■ **JUEGO DESTACADO**
» *SUPER METROID* (SNES, 1986)

DISPONIBLE EN NSO



Aunque no es una mujer propiamente dicha, no se puede negar la feminidad de la principal antagonista de la serie. La IA creada por los Chozo, líder de los Piratas Espaciales, es un personaje formidable y que destaca por su excepcional inteligencia.

Melissa Bergman

■ **JUEGO DESTACADO**
» *METROID: OTHER M* (WII, 2010)

Melissa Bergman es, además de una de las piezas clave en la trama de *Metroid: Other M*, un personaje realmente complejo y cuya naturaleza hace que nos cuestionemos temas tan de actualidad como la responsabilidad humana en el uso de la IA.

Madeline Bergman

■ **JUEGO DESTACADO**
» *METROID: OTHER M* (WII, 2010)

Como en el caso de Melissa, Madeline es crucial para la historia de *Metroid: Other M*. La directora del Proyecto Bottle Ship tiene una profunda personalidad y humanidad, algo que se nos traslada en el juego en forma de distintos dilemas éticos.

Sin ellas nada sería igual

» *Xenoblade* nos ha dejado decenas de personajes para el recuerdo. Y Fiora es, sin duda, uno de los más destacados.

Fiora

■ **JUEGO DESTACADO**
» *XENOBLADE CHRONICLES* (WII, 3DS, SWITCH, 2010)

■ **OTRAS APARICIONES**
» *XENOBLADE CHRONICLES 2* (SWITCH, 2017)

■ Una de las muchas grandes virtudes de la saga *Xenoblade* es su increíble narrativa, en la que las heroínas siempre juegan un papel fundamental. Y Fiora, la joven de la Colonia 9, es uno de los personajes más importantes y queridos por todos los amantes del RPG, en especial del inolvidable *Xenoblade Chronicles*.

» La última aparición de Lucina es en el reciente *Fire Emblem: Engage*, donde se une a la lucha en forma de Emblema.

Lucina

■ **JUEGO DESTACADO**
» *FIRE EMBLEM: AWAKENING* (3DS, 2012)

■ **OTRAS APARICIONES**
» *FIRE EMBLEM WARRIORS* (3DS SWITCH, 2017)

■ La princesa del Sacro Reino de Ylisse es una de las protagonistas de *Fire Emblem: Awakening*, Su valentía, determinación y capacidad de sacrificio la han convertido en todo un icono, lo que le ha hecho ganarse un puesto de honor dentro de los mejores personajes de la saga de Nintendo.

» Que no os engañe su dulce aspecto y diligencia. Canela alberga en su interior una personalidad arrolladora.

Canela

■ **JUEGO DESTACADO**
» *ANIMAL CROSSING: NEW LEAF* (3DS, 2012)

■ **OTRAS APARICIONES**
» *ANIMAL CROSSING: NEW HORIZONS* (SWITCH, 2022))

■ La perrita de raza shih tzu es, por méritos propios, una figura clave dentro del universo de *Animal Crossing*. Su personalidad, alegre, optimista y algo despistada enamora a cualquiera, pero, cuando toca, Canela es capaz de sacar a relucir un fuerte carácter, lo que la ha llevado incluso a animarse a repartir estopa en *Super Smash Bros. Ultimate*.

Mucho más que unas monadas

La saga *Donkey Kong* es un maravilloso ejemplo de que, a menudo, no hacen falta complejos argumentos para crear universos que derrochan carisma y en los que vivir experiencias divertidas al máximo. Y la jungla que tantísimos buenos momentos nos ha hecho vivir no tendría, ni de lejos, el mismo encanto si en ella no habitaran unas aguerridas hembras de simio, cada una con una personalidad distinta y bien definida, que siempre han aportado muchísima variedad y alegría a nuestros saltos.

Dixie Kong

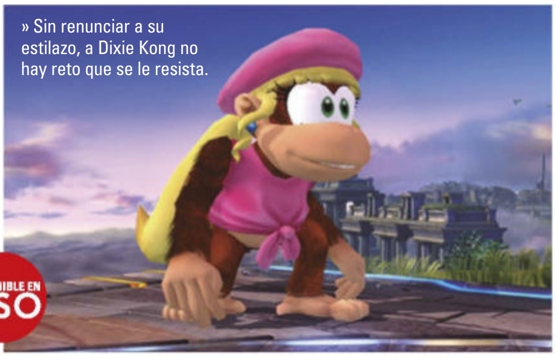
JUEGO DESTACADO

- » *DONKEY KONG COUNTRY 2: DIDDY'S KONG QUEST* (SNES, 1995)

OTRAS APARICIONES

DISPONIBLE EN NSO

- » *DKC 3: DIXIE KONG'S DOUBLE TROUBLE!* (SNES, 1996)
- » *DONKEY KONG COUNTRY: TROPICAL FREEZE* (SWITCH, 2023)



» Sin renunciar a su estilazo, a Dixie Kong no hay reto que se le resista.

DISPONIBLE EN NSO

La siempre positiva y enérgica actitud de Dixie Kong hace que sea imposible no encariñarse con ella. Sin embargo, lejos de ser solo una cara alegre, la chimpancé siempre ha demostrado ser uno de los personajes más competentes y valientes del universo de *Donkey Kong*, en los que se enfrenta con gran solvencia y habilidades únicas a todos los retos que se le ponen por delante.

Candy Kong

DISPONIBLE EN NSO

JUEGO DESTACADO

- » *DONKEY KONG COUNTRY* (SNES, 1994)

Donkey Kong es muy afortunado por tener una pareja como Candy Kong. Su adorable personalidad enamora a cualquiera y, además, nos ayudaba a guardar la partida. ¡Una crack!

Tiny Kong

JUEGO DESTACADO

- » *DONKEY KONG 64* (N64, 1999).

Su habilidad para planear y, sobre todo, para cambiar de tamaño hicieron de Tiny Kong uno de los mejores personajes jugables de *Donkey Kong 64*.

Wrinkly Kong

DISPONIBLE EN NSO

JUEGO DESTACADO

- » *DONKEY KONG COUNTRY 2: DIDDY'S KONG QUEST* (NES, 1995).

Tan anciana como sabia, los consejos de Wrinkly Kong son de esos que siempre merece mucho la pena escuchar.

Palutena

JUEGO DESTACADO

- » *KID ICARUS* (NES, 1986)

DISPONIBLE EN NSO

OTRAS APARICIONES

- » *KID ICARUS: UPRISING* (3DS, 2012)

La Diosa de la Luz de la saga *Kid Icarus* hace gala de una genial evolución, pasando de transmitir su divinidad en los títulos clásicos de la serie a mostrar un lado mucho más cercano, y hasta socarrón, con Pit en *Kid Icarus: Uprising*. Esta 'humanización' de su naturaleza como deidad la convierten en un personaje tan profundo como fascinante.

» Su divinidad no impidió a Palutena lanzarse al ring de la saga *Super Smash Bros.*, donde la hemos visto repartir de lo lindo.

» Aunque llevamos mucho tiempo sin poder manejarla, Krystal sigue muy presente en el universo Nintendo.

Krystal

JUEGO DESTACADO

- » *STAR FOX: ASSAULT* (GAMECUBE, 2005)

OTRAS APARICIONES

- » *STAR FOX: ADVENTURES* (GAMECUBE, 2002)

La zorro hembra originaria del planeta Cerinia es incapaz de dejar a nadie indiferente, ni siquiera al gran Fox McCloud, con quien mantiene una relación muy especial. Valiente, aguerrida y con unas capacidades telepáticas únicas, Krystal es un miembro clave del Equipo Star Fox, tanto a nivel personal como cuando le toca entrar en acción, momentos en los que demuestra una gran destreza a la hora de pilotar su Arwing.

Ashley

JUEGO DESTACADO

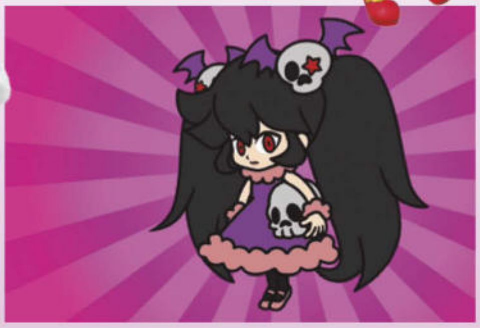
- » *WARIOWARE, INC.: MINIGAME MANIA* (GBA, 2003)

DISPONIBLE EN NSO

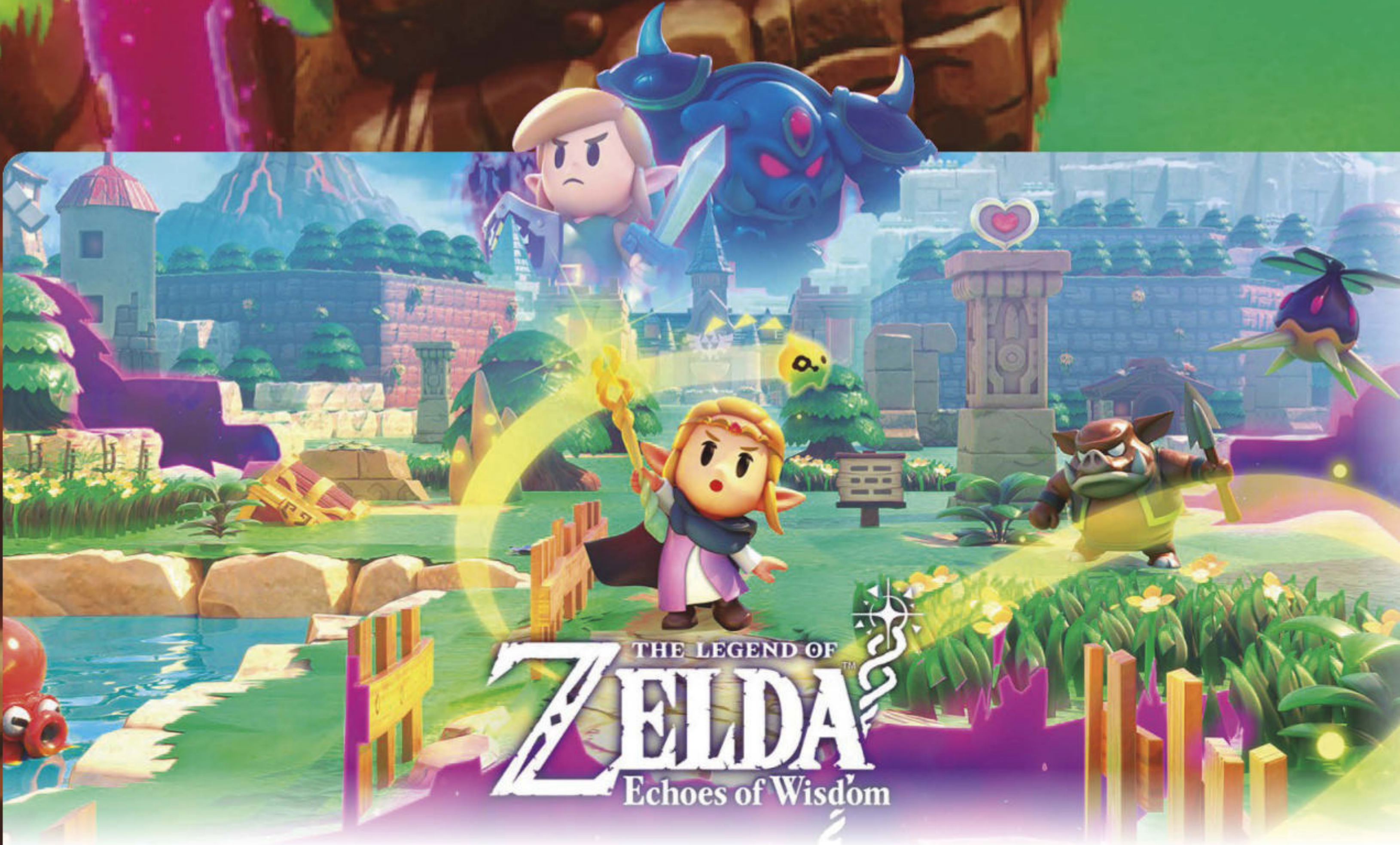
OTRAS APARICIONES

- » *WARIOWARE: GET IT TOGETHER!* (SWITCH, 2021))

Un personaje tan especial y descarado como Ashley solo podría haber salido de un lugar: los siempre irreverentes juegos de *WarioWare*. La joven hechicera refleja a la perfección el espíritu gamberro y ácido que caracteriza a la saga, sacando siempre a relucir una forma de ser 'diferente', algo reservada, pero siempre con un punto de locura y un sentido del humor que logran atrapar sin remedio.



» Su amor por la hechicería y por la estética 'siniestra' cuadra a la perfección con la inconfundible forma de ser de Ashley.

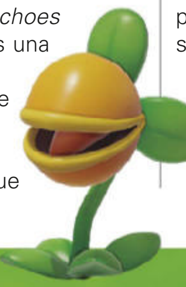


LA LEYENDA DE ZELDA QUE NECESITÁBAMOS

El 26 de septiembre de 2024 la historia de The Legend of Zelda cambiará para siempre. Por primera vez, una entrega principal de la mítica saga de Nintendo estará protagonizada por la princesa de Hyrule, quien tomará el relevo de Link para ofrecernos una aventura con la magia que le caracteriza, pero también repleta de frescura e ideas sorprendentes.

Es un auténtico gustazo comprobar cómo una de las sagas clásicas más importantes de la historia de los videojuegos sigue gozando en la actualidad de un estado de salud inmejorable.

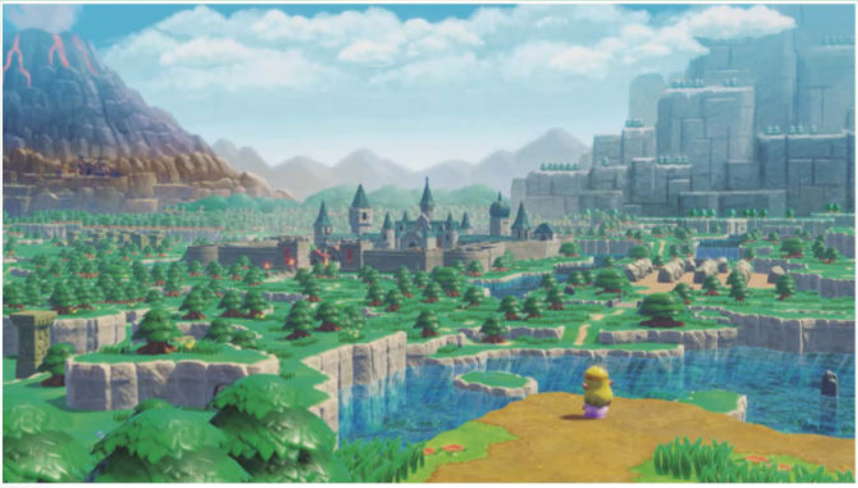
Y es que, si el año pasado tuvimos la fortuna de disfrutar del maravilloso *Tears of the Kingdom*, en 2024 vamos a poder echarle el guante a otra entrega totalmente nueva de la serie: *The Legend of Zelda: Echoes of Wisdom*. Esto ya de por sí es una inmejorable noticia, pero lo que resulta verdaderamente increíble es que a Nintendo no se le acaben las ideas a la hora de innovar y reinventar una saga que lleva casi 40 años siendo pionera en aportar ideas originales, y que han redefinido el género de las aventuras en tantas ocasiones.



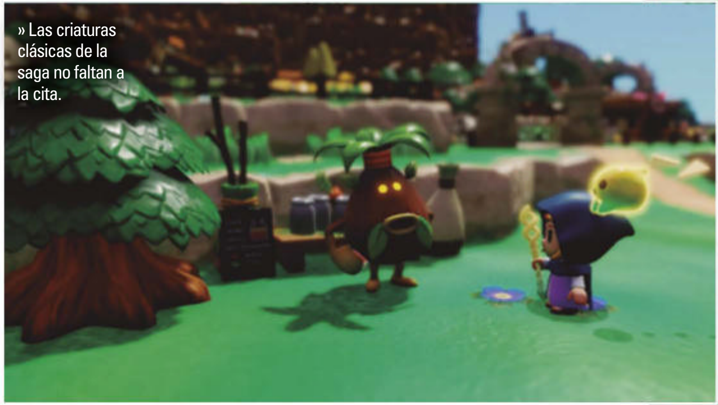
Y hacemos hincapié en esta circunstancia porque, como estáis a punto de comprobar, nos espera uno de los juegos más especiales y diferenciales de toda su historia, ya que se atreve, por primera vez, a invertir los roles de sus dos principales protagonistas, siendo ahora Zelda la encargada de llevar todo el peso de la responsabilidad mientras trata de salvar a un desaparecido Link. ¡Ahí es nada!

Vale que es cierto que, viendo la brutal evolución como personaje que ha tenido la princesa de Hyrule a lo largo de las últimas décadas, esta idea parecía uno de los pasos lógicos que podía tomar la saga en algún momento, pero no por ello ha dejado de pillarnos por sorpresa y, por descontado, de ilusionarnos profundamente, en especial porque una de las grandes claves de *Echoes of the Wisdom* es que es un *The Legend of Zelda* con todas las letras.

Para darle vida, Nintendo ha optado por un estilo artístico similar al que vimos en el fantástico remake de *The Legend of Zelda: Link's Awakening* que disfrutamos en Switch, eso sí, potenciándolo claramente en multitud de aspectos, lo cual nos parece otro acierto absoluto, puesto que el título de 2019 ya demostró sobradamente que esa estética es perfecta para albergar un *Zelda* de corte 'moderno', pero muy respetuoso con la fórmula clásica que tanto nos gusta.



» Una vasta, diversa y preciosa Hyrule nos espera en esta nueva entrega de la serie, la primera protagonizada por Zelda.



» Las criaturas clásicas de la saga no faltan a la cita.

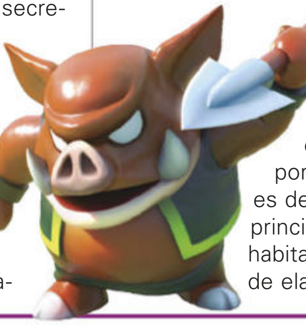
Y es que pese al cambio de protagonista y a la inclusión de numerosas nuevas mecánicas, de las que os hablamos más adelante, esta es la senda principal que toma *Echoes of Wisdom*: brindarnos un *The Legend of Zelda* totalmente nuevo y disruptor, pero que en todo momento evoca a las aventuras clásicas de Link. Y ya os adelantamos que logra cumplir del todo con esta ambiciosa idea.

Empezando por lo familiar, una vez más la aventura tiene lugar en Hyrule, por lo nos toca recorrer libremente lugares como el Desierto de Gerudo, el Volcán de Eldin, el Pantano de Farone o la Aldea Kakariko, que además de estar repletas de detalle y secretos por descubrir, albergan a personajes de razas como los Zora, los Goron o los Hylianos que, a menudo, resultan clave para la historia.

Esta trama, de la que no queremos destriparos demasiado, gira en torno al Desvanecimiento, una misteriosa fuerza oscura responsable de provocar brechas por todo Hyrule que tienen el efecto de hacer desaparecer a sus habitantes, un infortunio del que ni siquiera Link ha sido capaz de escapar.

Y es en ese preciso momento, que tiene lugar en los compases iniciales de la aventura, cuando Zelda da un paso adelante y se lanza a estrenar su inédito papel de protagonista, lo que se traduce en un importante cambio en nuestra forma de explorar Hyrule y de enfrentarnos a sus peligros, ya que recordemos que las habilidades de la princesa son distintas a la del héroe hyliano.

Lo que sí que comparte con Link es un fuerte arrojo, una valentía inusitada y muchas ganas de ayudar, ya que durante su exploración, en los que alternamos momentos a pie, rutas a caballo y el uso de útiles teletransportes, la princesa no duda es desviarse de su camino principal para ayudar a otros habitantes de Hyrule a través de elaboradas misiones secundarias, la mayoría de las cuales nos obligan a tirar de ingenio para sacar el máximo partido a una de las principales novedades de esta nueva entrega de Zelda.

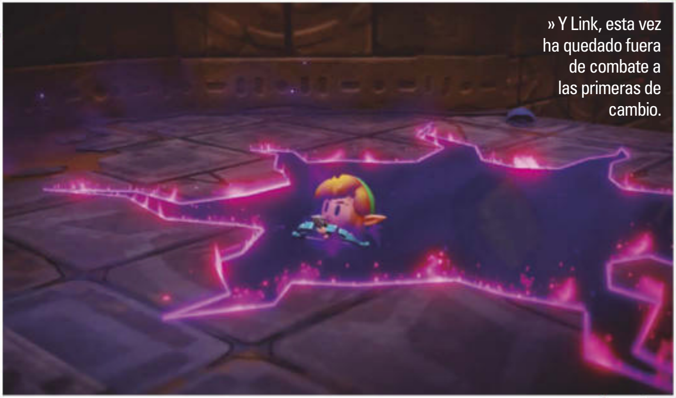


TRI: UNA ALIANZA CAPAZ DE ROMPER TODOS LOS ESQUEMAS

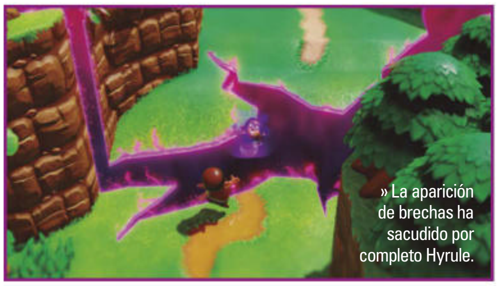
Como os decíamos, y a pesar de compartir con él gran parte de sus valores, Zelda actúa de forma muy distinta a Link, decidiendo no portar una espada, por ejemplo, lo que le lleva a enfocar su aventura de una forma nunca antes vista, y en la que la brillante Tri resulta completamente fundamental.

Esta hada misteriosa acompaña a la princesa durante todo su viaje y, lo que es aún más importante, le otorga un regalo muy especial y que marca profundamente el desarrollo de todo el juego: el cetro de Tri, ▶

LA PRINCESA ZELDA TOMA EL MANDO

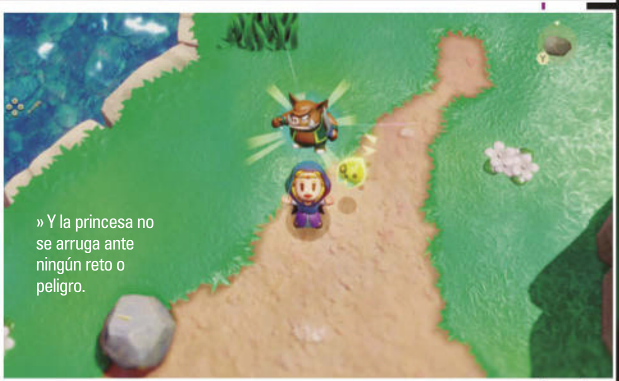


» Y Link, esta vez ha quedado fuera de combate a las primeras de cambio.

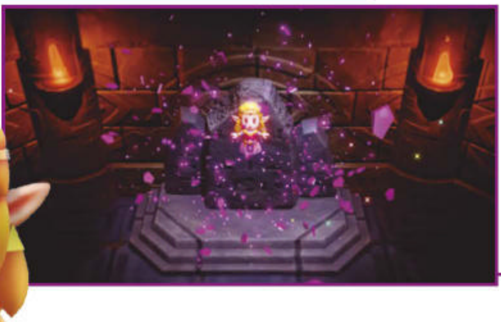


» La aparición de brechas ha sacudido por completo Hyrule.

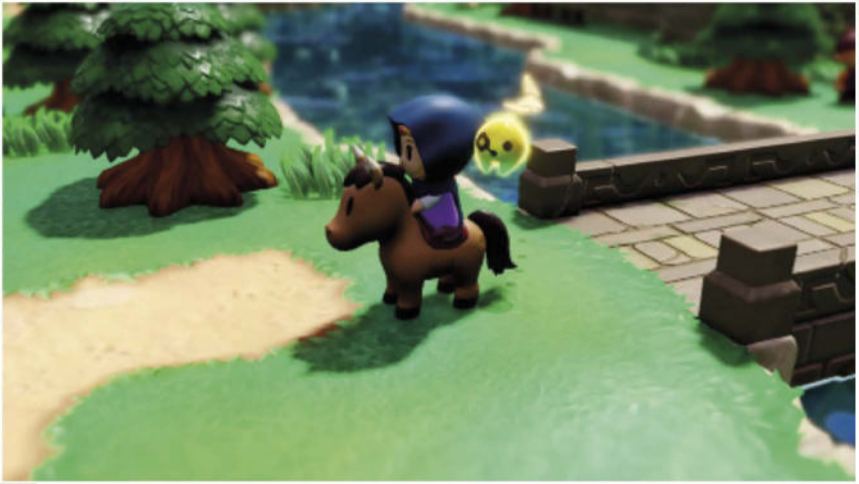
■ Que Zelda se convierta por primera vez en la protagonista absoluta de un título de *The Legend of Zelda* es ya de por sí un puntazo. Pero lo mejor de todo es que Nintendo ha conseguido crear una historia, unas mecánicas y un estilo que, además de adaptarse a la perfección a la princesa de Hyrule que todos conocemos, logra mantener un perfecto equilibrio entre la innovación, con nuevas propuestas, la libertad de experimentación de *Breath of The Wild* y *Tears of the Kingdom*, y el estilo clásico de los *Zelda* en perspectiva cenital.



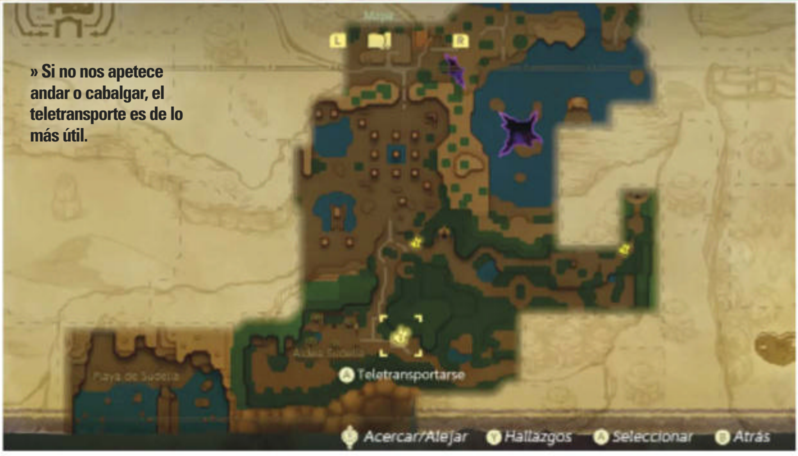
» Y la princesa no se arruga ante ningún reto o peligro.



» Es momento de que Zelda asuma el control.



» Desplazarnos a caballo es ideal para recorrer largas distancias y, de paso, llevarnos por delante a algún enemigo.



» Si no nos apetece andar o cabalgar, el teletransporte es de lo más útil.

▶ un objeto mágico que brinda a Zelda un gran número de posibilidades, entre las que destaca la posibilidad de crear 'réplicas'.

Cuando agitamos el cetro de Tri delante de un objeto, como una mesa, Zelda aprende a crear una réplica exacta del mismo, lo que le permite recrearla en cualquier momento y lugar para superar todo tipo de puzles, acceder a nuevas rutas o derrotar a los enemigos.

Si tenemos en cuenta que el número de objetos y criaturas que podemos aprender a 'replicar' es enorme, así como que los escenarios están concienzudamente repletos de elementos con los que interactuar, ya os podéis imaginar que las posibilidades de acción son casi infinitas.

Esta divertidísima y original mecánica nos insta a que constantemente estemos tirando de ingenio para resolver todo tipo de situaciones: ¿que necesitamos superar una zona con fuertes corrientes de aire? Pues creamos una caja de madera con la que cubrirnos. ¿Que llegamos a una zona llena de enemigos? Pues nada como replicar un par de monstruos para que luchen por nosotros.

Por supuesto, también podemos combinar varias réplicas diferentes para encontrar soluciones ingeniosas, y que probablemente sólo se nos hayan ocurrido a nosotros, a los distintos retos que encontremos, lo que se traduce en una sensación de descubrimiento y en una frescura constantes.

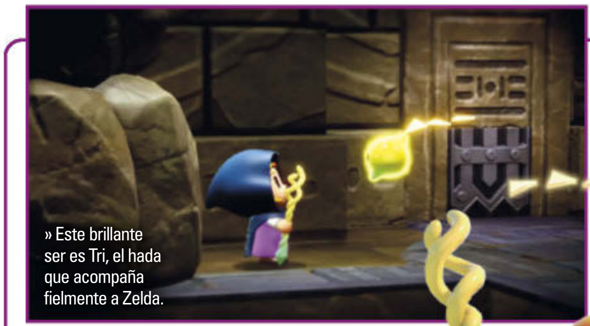
Podríamos poneros decenas de ejemplos de cómo la habilidad de réplica es capaz de sacarnos de un mismo apuro de decenas de formas diferentes, pero lo realmente divertido es improvisar y experimentar con ella para sorprendernos una y otra vez con los efectos que crean nuestras decisiones. Nunca hay una única manera, o una 'correcta' de hallar la solución a un problema, lo que hace que la variedad sea brutal.

Por si esto fuera poco, el Cetro de Tri también otorga a Zelda el poder de Vincular, otra habilidad que, de nuevo, cambia por completo nuestra forma de enfrentarnos a los numerosos retos de Hyrule.

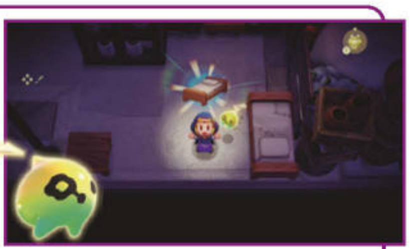
Ciertos objetos, como rocas de enorme tamaño o plataformas en movimiento no se pueden replicar, por lo que para interactuar con ellos podemos 'vincularnos' con ellos para que se muevan en sincronía con Zelda a través de un haz de luz, o en el caso del Vínculo Invertido, para que sea la princesa la que se desplace siguiendo su movimiento.

De nuevo, esta mecánica abre la puerta a experimentar sin parar y, en combinación con la habilidad de réplica, nos brinda infinitas posibilidades a la hora de superar mazmorras, encontrar tesoros, acceder a zonas inaccesibles, derrotar o arrojar al vacío a enemigos o de desplazarnos de forma eficiente en entornos acuáticos, algo para lo que, en concreto, también contamos con ayuda extra.

A lo largo y ancho de Hyrule, Zelda encuentra tiendas que le permiten adquirir



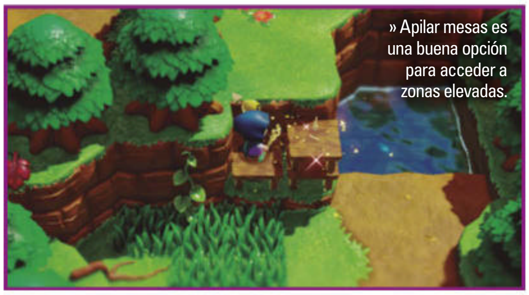
» Este brillante ser es Tri, el hada que acompaña fielmente a Zelda.



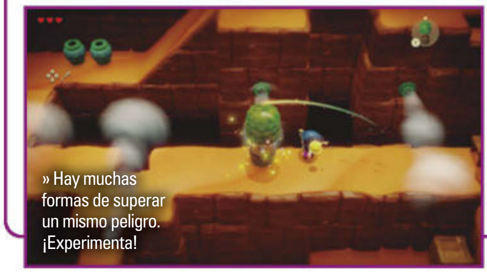
» Nunca sabemos cuándo puede venir bien una cama, por lo que lo mejor es memorizarla.

EL PODER DEL CETRO DE TRI

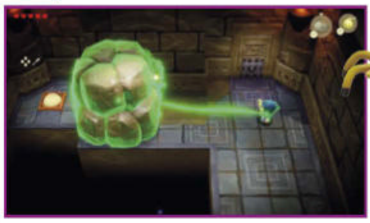
■ Quizá Zelda no sea tan ducha con la espada como Link, pero ni falta que le hace. La princesa cuenta en esta aventura con una herramienta mucho más versátil y creativa, el Cetro de Tri, que le permite memorizar y replicar innumerables objetos y criaturas, así como vincularse a otros tantas. Esto da lugar a un número casi ilimitado de opciones a la hora de superar cualquier obstáculo o peligro a lo largo del juego. Enfocar cada situación teniendo en cuenta nuestras réplicas disponibles es vital a la hora de explorar Hyrule, ya que siempre podemos encontrar soluciones creativas para librarnos de ese enemigo, despejar el camino o acceder a zonas aparentemente inaccesibles. Sin duda, se trata de una increíble herramienta que abre un mundo de posibilidades totalmente inédito en la historia de la saga.



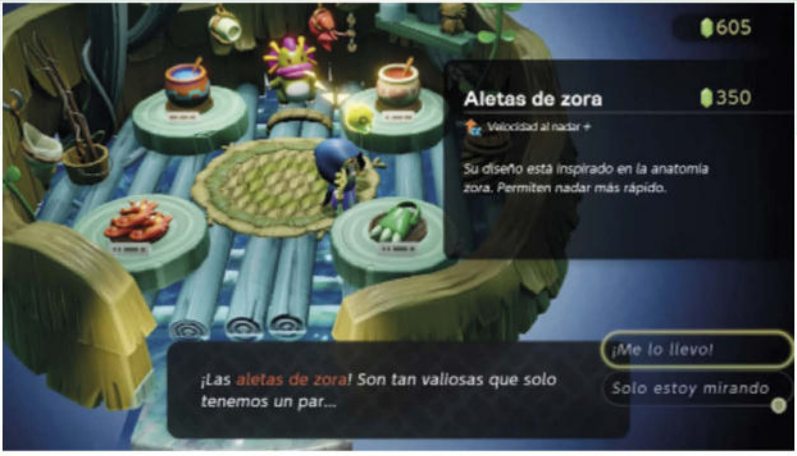
» Apilar mesas es una buena opción para acceder a zonas elevadas.



» Hay muchas formas de superar un mismo peligro. ¡Experimenta!



» Vincula esta roca para arrojarla al vacío.


605

Aletas de zora 350

Velocidad al nadar +

Su diseño está inspirado en la anatomia zora. Permiten nadar más rápido.

¡Las aletas de zora! Son tan valiosas que solo tenemos un par...

» Las tiendas nos ofrecen distintos atuendos y complementos.

» Si no nos apetece andar o cabalgar, el teletransporte es de lo más útil.

» El apartado artístico es una delicia para los sentidos.

» Replicar monstruos es una opción para acabar con los enemigos.

atuendos y complementos que potencian algunas de sus habilidades, como las Aletas de Zora, ideales para nadar más rápido. Asimismo, los mercaderes Deku nos permiten mezclar los ingredientes que encontremos para crear zumos y batidos con todo tipo de efectos, como por ejemplo resistencia a la electricidad.

Como podéis comprobar, una vez más Nintendo ha dotado a esta entrega de *Zelda* de su libertad habitual, una que alcanzó su máxima expresión en *Breath of the Wild* y en *Tears of the Kingdom*, y que en *Echoes of the Wisdom* mantiene el espíritu de 'aquí tienes un diverso y precioso mundo lleno de retos, secretos y peligros, y unas herramientas para enfrentarte a ellos. Simplemente, experimenta con ellas sin parar y enfréntate a todo como quieras, porque casi no hay límites'.

Y, aunque innovar y sorprender una vez más en este concepto parecía algo casi imposible, esta seña de identidad de la saga ha vuelto a redefinirse por completo en la aventura liderada por la mítica y querida princesa de Hyrule.

Todos estaremos de acuerdo en que Zelda se merecía dar un paso adelante y convertirse en la protagonista de una de las entregas de la saga *The Legend of Zelda*, pero lo que nos ilusiona aún más no es que por fin lo haya hecho, sino que se haya marcado un auténtico juegazo que merece estar en lo más alto de una las sagas más determinantes y con mayor calidad de la historia. Y eso, amigos, son palabras mayores. ¡Por muchas más aventuras juntos, majestad!

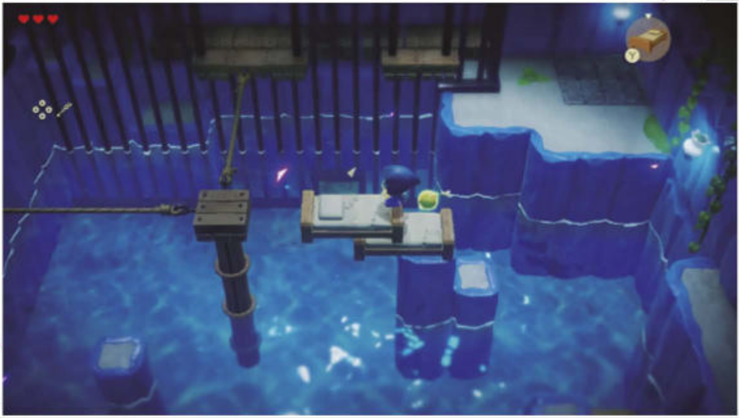
UN VERDADERO, Y PRECIOSO, ZELDA

La mayor virtud de esta nueva entrega es, precisamente, que se trata de un auténtico *The Legend of Zelda*, con todo lo que eso conlleva. Vale que ahora la protagonista es Zelda, y que el Cetro de Tri lo revoluciona todo, pero los pilares fundamentales de la saga están presentes en todo momento. Por ello, preparaos para vivir una aventura repleta de momentos de exploración, intrincados puzles, laberínticas cuevas y, por supuesto, todo en unos reconocibles escenarios habitados por carismáticos personajes. No hay duda: *Echoes of Wisdom* es *Zelda* en estado puro.

Mi hermano mayor me prometió que jugaría al planeador conmigo, pero al gorofinal se ha rajado...

» Las misiones secundarias son muy variadas y ayudan a ahondar en el misterio que se esconde detrás del Desvanecimiento.

» La variedad de zonas que visitamos es enorme. Y todas tienen unas características únicas.

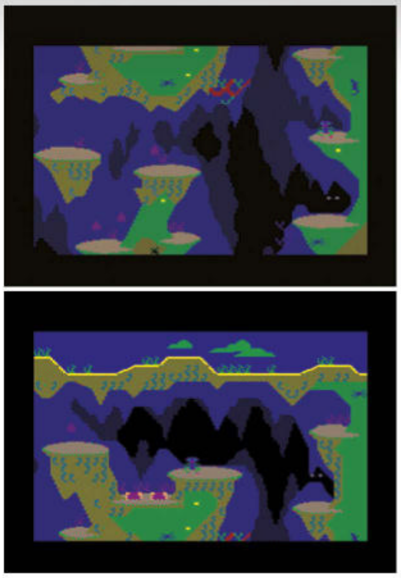


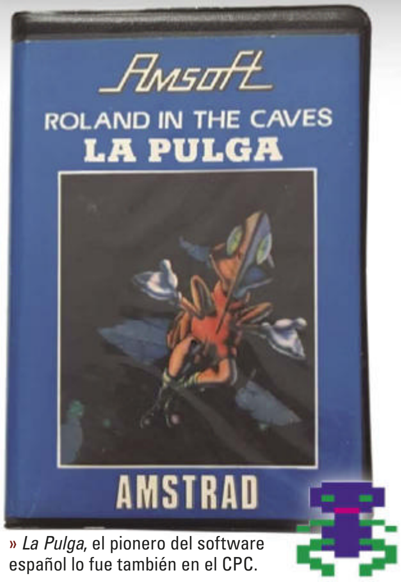
40 años del AMSTRAD CPC

Amstrad 64K Microcomputer (v1)
©1984 Amstrad Consumer Electronics plc
and Locomotive Software Ltd.
BASIC 1.0
Ready
AMSTRAD
CPC 464

Fue el último de los cuatro grandes en llegar, tras un inicio de desarrollo desastroso, a un mercado británico que apuntaba signos de saturación. La sólida experiencia de Amstrad y sus subcontratas lograría remontar el partido y parir una máquina sin la que no se puede entender la informática y el videojuego europeo.

Texto de José María Velo




Amsoft
ROLAND IN THE CAVES
LA PULGA
AMSTRAD

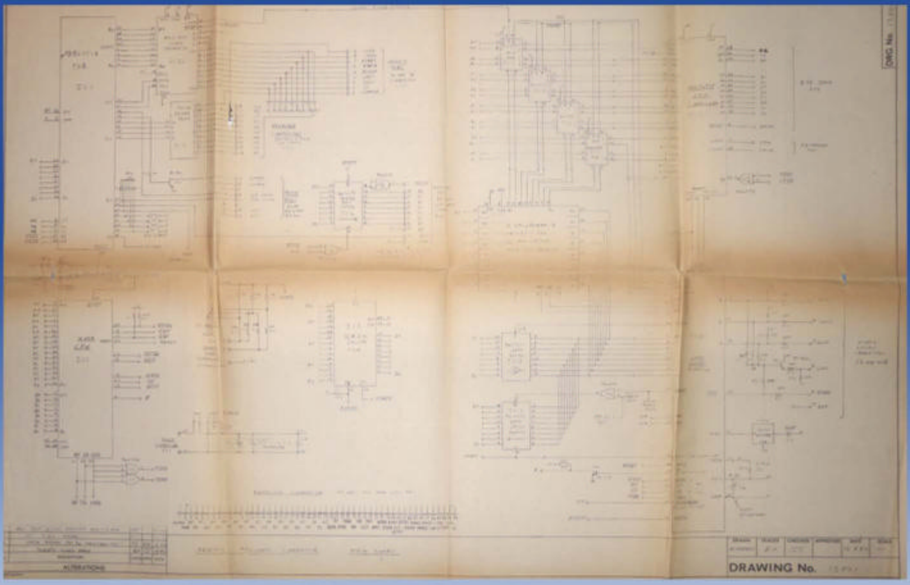
» *La Pulga*, el pionero del software español lo fue también en el CPC.

HISTORIA & LEGADO

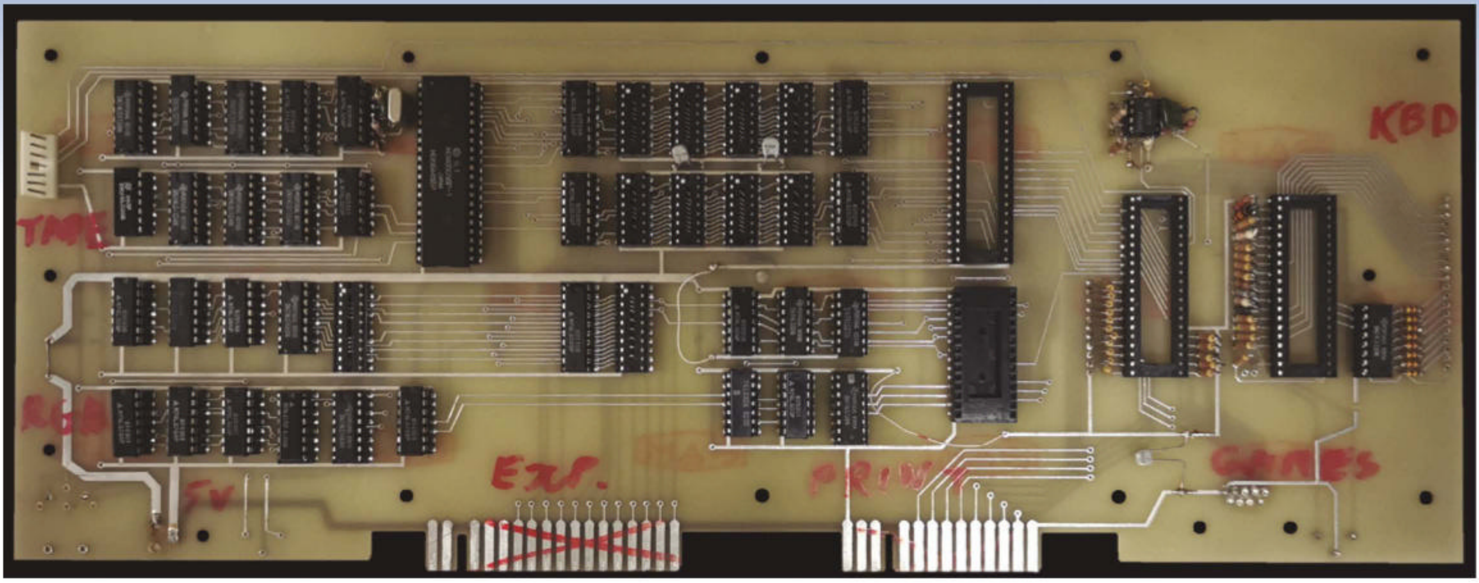
Cuando las primeras unidades de Amstrad CPC 464 salieron a la venta el 21 de junio de 1984, tanto el ZX Spectrum como el Commodore 64 llevaban ya dos años en el mercado. El estándar MSX, alumbrado en 1983, también afilaba sus armas para entrar por asalto —con mayor o menor éxito— en el territorio europeo. Dragon Data da signos de agotamiento y la propia Sinclair tiene que batallar constantemente con rumores sobre sus finanzas —con el permanente recuerdo de fondo de la quiebra de Sinclair Radionics—. No parece, pues, el momento más indicado para dar tus primeros pasos en un mercado nuevo para tu compañía.

Lo cierto es que el Amstrad CPC 464 debería haber salido al mercado durante la campaña de Navidad de 1983 pero una serie de catastróficas desdichas, una mezcla explosiva de ingenuidad con exceso de confianza, provocó el retraso que

» Un sonriente Alan Sugar posa con el nuevo y flamante Amstrad CPC 464.



» Esquema de las lógicas del Amstrad CPC. Foto cortesía de Jorge Selfa.



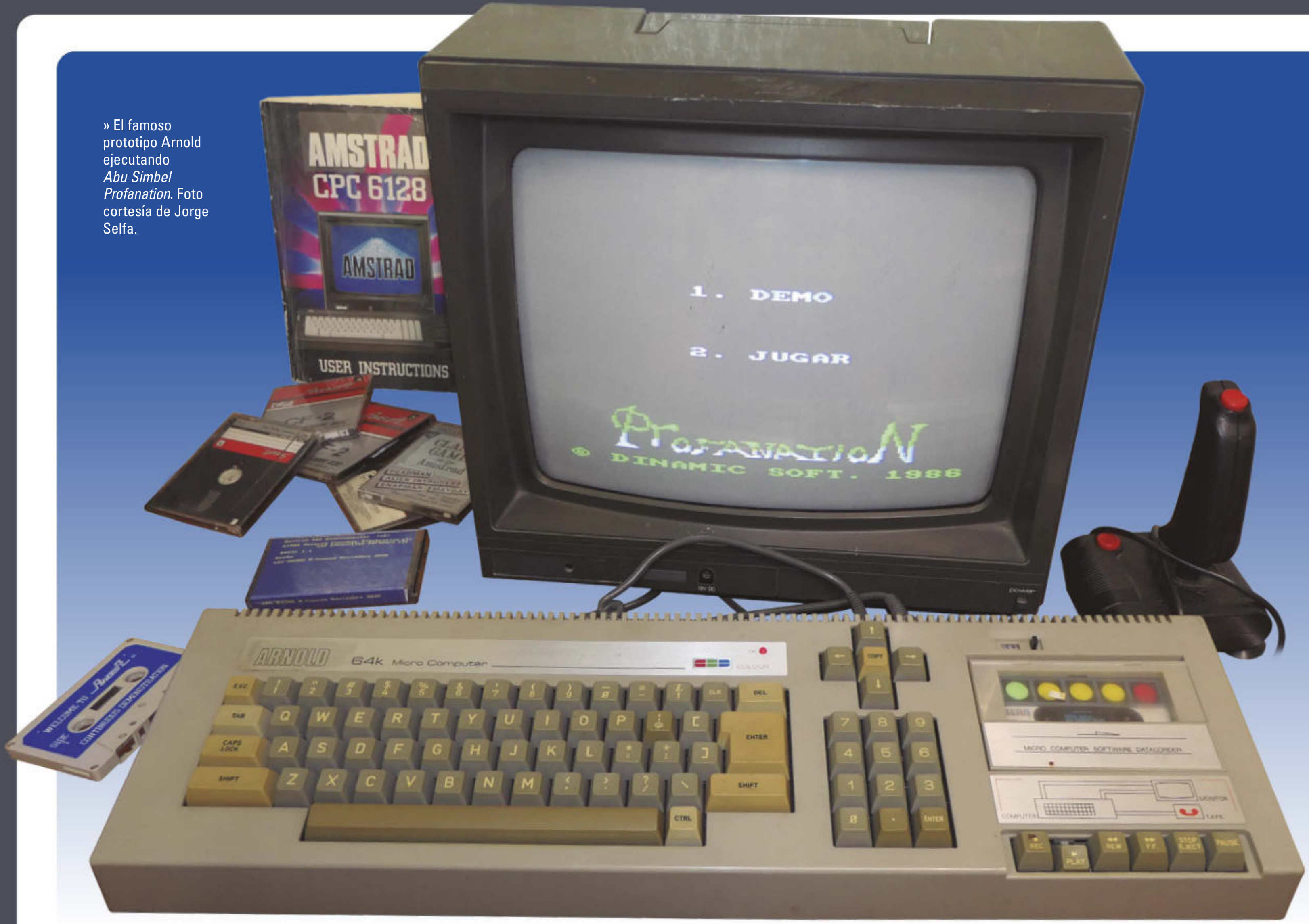
» Placa base del proyecto original. Esto no había quien lo salvase.

todos conocemos; la máquina se presentaría al público en abril de 1984 y se pondría a la venta puntualmente en la fecha prevista para alivio de William Poel, quien se había comprometido en público a comerse uno en medio de Trafalgar Square si se retrasaba la fecha de lanzamiento. El resto es historia; la máquina y sus sucesoras acaba triunfando en varios países europeos y tiene presencia en territorios tan dispares como Alemania Occidental, Australia o Turquía.

Cada historia tiene un comienzo y esta, como suele ser habitual en productos de consumo de éxito, arranca con una reunión de marketing en una oficina. Fundada en 1968 por un emprendedor por necesidad, Amstrad toma su nombre de Alan Michael Sugar TRADing Company. Aún muy lejos de los focos mediáticos, aunque en pleno proceso de hacerse un nombre gracias al éxito de productos como la torre de alta fidelidad, el actual Lord británico hace gala de su legendario ojo para el mercado. Nacido y criado en un ambiente muy humilde del East End de Londres, pronto apostará por una filosofía de empresa que busca la simplificación de uso de sus productos, tomando como cliente de referencia al 'camionero y su esposa', así como la abundancia de stock en el punto de venta unido a precios bajos para dominar en la compra por impulso. Esto le lleva a plantearse alrededor de 1983 dos preguntas: '¿hay mercado para un ordenador nuevo fabricado por Amstrad?' y '¿puede este ordenador ser fiel a la filosofía de la marca?'.

Amstrad llevaba un tiempo apostando por lanzar un nuevo producto estrella cada año y se plantea que el de 1983 sea un ordenador. Para resolver esas dos preguntas anteriores, se le encarga a un empleado —Ivor Spital según artículo de *The Register* de febrero de 2014— que adquiera los diferentes modelos de ordenador disponibles en el mercado junto a todo lo necesario para hacerlos funcionar. El resultado de cables mezclados, fuentes de alimentación propietarias y periféricos extra imprescindibles para cargar las cintas y los disquetes, indica que el camino que plantea Amstrad es el correcto. Sí, hay sitio en el mercado para un ordenador que sea compatible con la filosofía Amstrad.

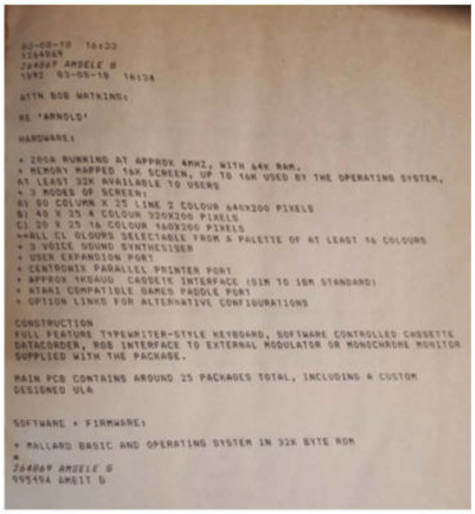
Una vez tomada la decisión, poner la máquina en marcha es trivial. Bob Watkins, director técnico de la empresa, contacta con "dos hippies melenudos" —nuevamente según el mencionado artículo de *The Register*— con quien la empresa había trabajado en el pasado, con el encargo de que desarrollen el sistema operativo y software asociado por un lado, y una placa base con los diferentes componentes por otro. Dicha placa base debe encajar en una carcasa diseñada por la propia Amstrad, que integra en el mismo chasis tanto la circuitería propia del ordenador en sí como una unidad de casete y el teclado



» El famoso prototipo Arnold ejecutando *Abu Simbel Profanation*. Foto cortesía de Jorge Selfa.

de la máquina. Este chasis será el único que llegará a buen puerto en tiempo, debido a la ya amplia experiencia de Amstrad con el trabajo del plástico —no en vano su primer superventas fue un protector de tocadiscos fabricado a bajo coste usando técnicas de inyección— y su experiencia con los distribuidores de componentes asiáticos.

Pero el tiempo pasa y el resto sigue estancado. A la ingenuidad de Amstrad de confiar un producto —mucho más complejo tecnológicamente hablando respecto a lo que estaban acostumbrados a desarrollar en la propia casa— a un equipo inexperto se suma un exceso de confianza por parte de los encargados en llevarlo a cabo, con desenlace catastrófico. El encargado de desarrollar el software acabará devolviendo el dinero adelantado y exiliado a, se rumorea, un lago de la región de Cumbria para recuperarse del ‘burnout’. La placa base, por otro lado, no es que vaya mucho mejor. Ante el desastre inminente, y con un posible lanzamiento para Navidad ya en visos de descarte, Bob Watkins tira de artillería pesada y contacta con William Poel de la empresa Ambit International.



```
83-08-10  16:33
3264869
264869 AMSELE G
1892  83-08-10  16:34

ATTN BOB WATKINS:

RE 'ARNOLD'

HARDWARE:

* Z80A RUNNING AT APPROX 4MHZ, WITH 64K RAM.
* MEMORY MAPPED 16K SCREEN, UP TO 16K USED BY THE OPERATING SYSTEM,
AT LEAST 32K AVAILABLE TO USERS
* 3 MODES OF SCREEN;
A) 80 COLUMN X 25 LINE 2 COLOUR 640X200 PIXELS
B) 40 X 25 4 COLOUR 320X200 PIXELS
C) 20 X 25 16 COLOUR 160X200 PIXELS
**ALL CL OLOURS SELECTABLE FROM A PALETTE OF AT LEAST 16 COLOURS
* 3 VOICE SOUND SYNTHESISER
* USER EXPANSION PORT
* CENTRONIX PARALLEL PRINTER PORT
* APPROX 1KBAUD  CASSETE INTERFACE (SIM TO IBM STANDARD)
* ATARI COMPATIBLE GAMES PADDLE PORT
* OPTION LINKS FOR ALTERNATIVE CONFIGURATIONS

CONSTRUCTION
FULL FEATURE TYPEWRITER-STYLE KEYBOARD, SOFTWARE CONTROLLED CASSETTE
DATACORDER, RGB INTERFACE TO EXTERNAL MODULATOR OR MONOCHROME MONITOR
SUPPLIED WITH THE PACKAGE.

MAIN PCB CONTAINS AROUND 25 PACKAGES TOTAL, INCLUDING A CUSTOM
DESIGNED ULA


SOFTWARE + FIRMWARE:

* MALLARD BASIC AND OPERATING SYSTEM IN 32K BYTE ROM
*
264869 AMSELE G
995494 AMBIT G
```

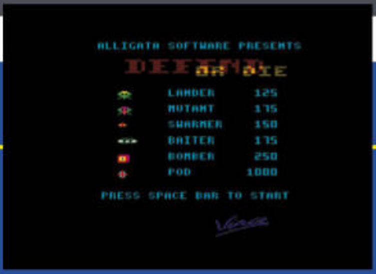
» Documento con la propuesta final enviado a Amstrad en agosto de 1983. Foto cortesía de Jaime González.

Será Ambit quien recoja el testigo del proyecto y ponga a cargo del mismo a Roland Perry, con quien hemos tenido la suerte de coincidir durante su visita del año pasado a Retro Alacant, además de compartir mesa y charla. Con formación universitaria y ya veterano de mil batallas, Roland intentará hacer funcionar el prototipo original, llegando a reunirse con la persona encargada de desarrollar esa primera versión de la placa —llevándose la impresión de que quien la había hecho en realidad era su hijo menor de edad y acompañante en esa reunión—. Pero el proyecto no hay por donde cogerlo.

En vista de que —en realidad— hay poco que salvar, y con la flamante carcasa esperando un corazón nuevo que de verdad le haga latir, Ambit tira de contactos para involucrar a dos empresas de contrastada solvencia para tirar adelante con el proyecto. Por un lado, MEJ Electronics —fundada por Mark-Eric Jones un día que no tenía muchas ganas de pensar un nombre— se haría cargo de la parte hardware del proyecto, mientras Locomotive Software se encargaría de la parte software. Será precisamente desde Locomotive Software de donde surgirá una sugerencia que cambiará el proyecto para siempre: sustituir el MOS 6502 del proyecto original —preferido por Amstrad por su coste— por un Z80, para el cual ya tienen una versión de BASIC fácilmente adaptable.

Será en agosto de 1983, en una reunión a cuatro bandas, donde se pondrá la primera piedra definitiva de lo que hoy conocemos como Amstrad CPC 464. En esta reunión Roland Perry, Richard Clayton y Chris Hall —de Locomotive Software— y Mark-Eric Jones de MEJ Electronics, deciden presentar un documento de desarrollo a Amstrad donde se listan los componentes que llevaría esta nueva versión del proyecto, con la confianza de que esté listo para mandar a producción a final de año precisamente por el mencionado cambio de procesador. Podéis consultar dicho documento en estas mismas páginas.

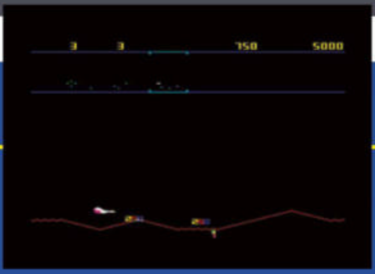
En septiembre del mismo año se aprueba el documento por parte de Amstrad y se procede a definir la “filosofía CPC”, que se podría resumir en una máquina orientada a los videojuegos pero que permitiese también gestionar un pequeño negocio; con un diseño “serio”



ALLIGATA SOFTWARE PRESENTS
DEFEND OR DIE

LANDER	125
MUTANT	175
SWARMER	150
BAITER	175
BOMBER	250
POD	1000

PRESS SPACE BAR TO START



» Todo a punto para poder usar tu nuevo Amstrad desde el día uno.

ECOSISTEMA PROPIO

En Amstrad tenían claro que necesitaban programas y accesorios desde el primer momento si querían que su ordenador triunfase. Amsoft, fundada en febrero de 1984, se encargó de trabajar con las casas de software para conseguir programas y juegos para el CPC, así como de fundar el club oficial de usuarios con su correspondiente revista oficial.

Uno de los secretos del éxito del Amstrad CPC 464 fue contar con un ecosistema propio desde el primer momento. Lord Sugar tenía clara la importancia de que la gente pudiera usar su recientemente adquirido ordenador desde el minuto uno. Tan claro lo tenía, que pidió que la máquina contase con unos cincuenta juegos desde el inicio y, si bien la cantidad inicial quedó lejos de esa cifra, fue suficiente para despertar el interés del público.

Para cumplir con esta demanda —lógica a todas luces— se funda Amsoft en febrero de 1982, con William Poel a cargo y un energético Roland Perry moviendo prototipos por las diferentes casas de software con la ayuda de sus dos 'ángeles'; dos empleadas se encargarían de enviar y recoger las diferentes máquinas que se cedieron a las casas de software.

Con Amsoft corriendo con los gastos de producción de las cintas y los discos, las casas de software encontraron un gran incentivo para producir títulos para la nueva máquina.

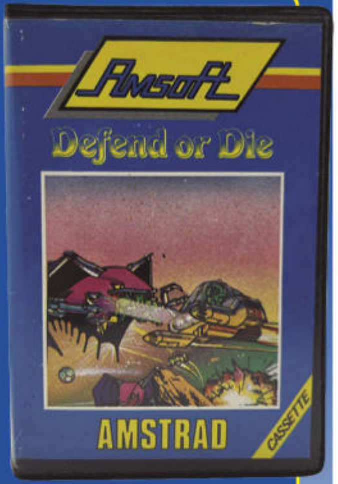
Una vez demostrado su solvencia como nuevo mercado, empresas como Elite u Ocean dieron el salto, abandonando Amsoft y pasando ellas mismas a encargarse de la producción, quedándose con mayor margen de beneficio.

Otro de los aciertos de Amsoft fue la creación del club de usuarios de Amstrad CPC, incluida una publicación mensual dedicada en exclusiva a la máquina y que, de entrada, solo se podía conseguir siendo socio del club. Con el paso de los meses, la publicación sería rebautizada a *Amstrad Computer User* y pasaría a estar disponible para todo el mundo.

Cómo olvidar la importancia de la traducción de manuales a idioma local —algo no tan común en su momento— para el éxito internacional del Amstrad CPC 464, así como la creación de la famosa cinta de demostración.

Gracias a dicha cinta, el CPC mostraba vida en el punto de venta con ejemplos prácticos de lo que podía hacerse con el ordenador.

No obstante, a pesar de la importancia de Amsoft en el arranque de la nueva plataforma que ofertaba Amstrad, sus encargados nunca estuvieron 100% cómodos con el tema. Roland Perry tenía otros intereses, más cercanos al diseño de nuevos equipos y máquinas que a la gestión de una empresa de software y un club de usuarios. Perry, siguió un tiempo más ayudando a parir proyectos como el PCW, máquina de la que se siente especialmente orgulloso por haber democratizado la escritura de libros. Si te estás preguntando cuál era su juego favorito, él lo tiene claro: *Roland in Time*. Poel también abandonaría Amsoft para seguir con su propio camino.

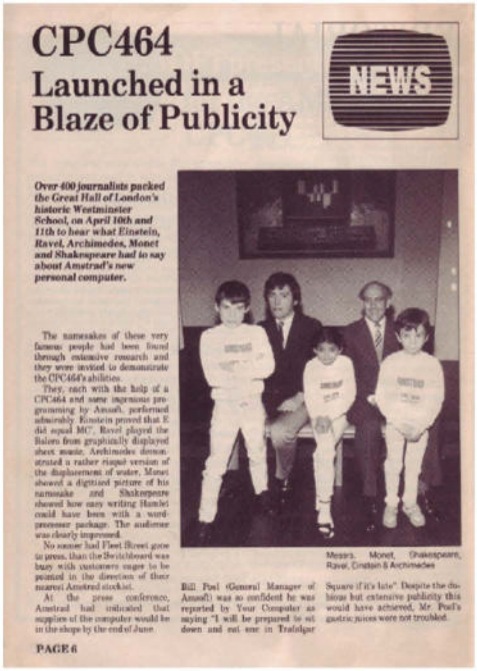


» Edición de Amsoft de *Defend or Die* en estuche clásico.

de oficina que recuerde "a los ordenadores del aeropuerto de Heathrow" y con casetera integrada y monitor incluido. La contrastada solvencia de todos los implicados da sus frutos y, a finales de noviembre, están listos tanto el software como la placa base y se procede a fabricar unos 45 prototipos para enviar a las casas de software, para darles la oportunidad de trabajar en adelantado y tener software disponible para el nuevo ordenador desde el minuto uno. Estos prototipos se diferenciarán aún de la máquina definitiva no solo en el color de su carcasa —gris, similar al Arnold original de Roland Perry— sino también en la sustitución del Gate Array —componente fabricado por Ferranti y que arrastraba retrasos en su entrega— por un prototipo compuesto por una placa —similar en tamaño a la propia placa del CPC— con los 47 componentes que iban integrados en el chip de Ferranti.

Ahora sí, con los deberes bien hechos, un equipo formado por el propio Lord Sugar, Bob Watkins, Mark-Eric Jones y Roland Perry, viajará a Japón en diciembre de 1983 para darle los últimos retoques al proyecto junto a los ingenieros de la empresa encargada de fabricarlos: Orion Electric. Allí se tomará la decisión de uno de los elementos más icónicos del ordenador: sus clásicos e inconfundibles colores azul y amarillo en la pantalla del BASIC que permitían un buen contraste en los tubos catódicos que había elegido Amstrad —para no variar, los más baratos que ofertaba Orion—. Orion Electric pone en marcha sus fábricas en el sudeste asiático —principalmente Corea— y, tras el pertinente viaje en barco de unas seis semanas, las máquinas están listas para su puesta a la venta ese 21 de junio de hace cuarenta años.

Comenzábamos este artículo poniendo en contexto el aterrizaje del Amstrad CPC 464 en un mercado lejos de estar tranquilo y hemos repasado someramente el desarrollo de la máquina y la causa de su retraso, y cómo el buen hacer de las subcontratas y de la propia Amstrad logró remontar un proyecto que en manos de otra gente hubiese fracasado estrepitosamente. Con la experiencia que nos da poder echar la vista atrás, podemos afirmar que la entrada de este competidor fue un espaldarazo para la industria europea en muchos sentidos. Ya no solo las ingentes cantidades de dinero invertidas en marketing por parte de Amstrad y sus colaboradores —la propia Amstrad España lideró el gasto en publicidad en el mercado durante varios años según informes de la consultora Nielsen— supusieron un aire fresco; nuevos negocios, algunos multinacionales aún con vida cuarenta años después, nacen a la luz de aquella prometedora máquina, amén de haber supuesto una fuente de ingresos considerables para muchas casas de software que vendieron —y muy bien— en una plataforma para la que le salía muy barato producir —pocas semanas o incluso días, portando desde ZX Spectrum, como era el caso de Ocean Software—. Ahí reside la grandeza del legado del Amstrad CPC. No está nada mal para unos recién llegados a un estanque lleno de tiburones. *



CPC464
Launched in a Blaze of Publicity

NEWS

Over 400 journalists packed the Great Hall of London's historic Westminster School, on April 10th and 11th to hear what Einstein, Ravel, Archimedes, Monet and Shakespeare had to say about Amstrad's new personal computer.

The namesakes of these very famous people had been found through extensive research and they were invited to demonstrate the CPC464's abilities.

They, each with the help of a CPC464 and some ingenious programming by Amsoft, performed admirably. Einstein proved that E did equal MC², Ravel played the Bolero from graphically displayed sheet music, Archimedes demonstrated a rather risqué version of the displacement of water, Monet showed a digitised picture of his namesake and Shakespeare showed how easy writing Hamlet could have been with a word-processor package. The audience was clearly impressed.

No sooner had Fleet Street gone to press, than the Switchboard was busy with customers eager to be pointed in the direction of their nearest Amstrad stockist.

At the press conference, Amstrad had indicated that supplies of the computer would be in the shops by the end of June.

Messrs. Monet, Shakespeare, Ravel, Einstein & Archimedes

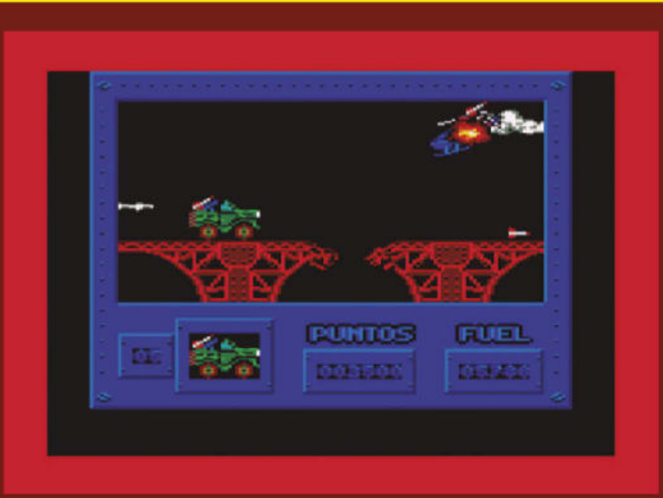
Bill Poel (General Manager of Amsoft) was so confident he was reported by Your Computer as saying "I will be prepared to sit down and eat one in Trafalgar Square if it's late". Despite the dubious but extensive publicity this would have achieved, Mr. Poel's gastric juices were not troubled.

PAGE 6

» Crónica de la presentación del Amstrad CPC en el primer número de la revista oficial.

PORTACOS: ASÍ, NO

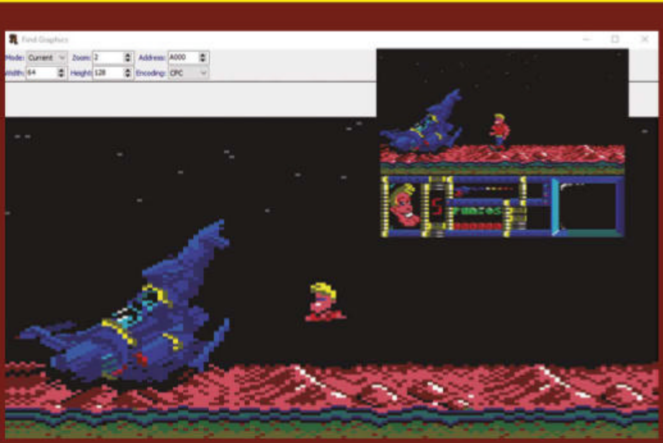
¿A qué se debe la fama de máquina lenta y con mal scroll?
Veamos algunos ejemplos de malas prácticas de programación en CPC.



» ¿Veis toda esa zona negra entre el marco del juego y el borde rojo? Memoria desperdiciada.

CRTC sin ajustar

El Amstrad CPC tiene un tamaño de pantalla superior al del ZX Spectrum. Además, mediante el uso del chip CRTC, puede variar el tamaño del área visible. No sirve de nada pintar una pantalla más pequeña (por ejemplo, convertida directamente de ZX) si no se cambia el tamaño del área visible; estás usando la misma cantidad de memoria.

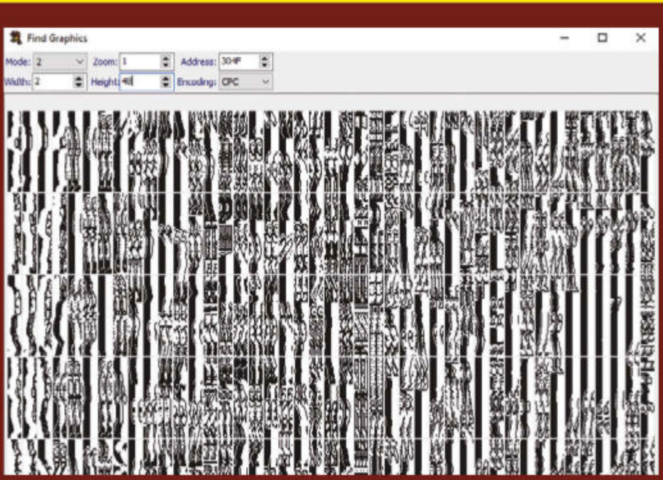


Mode: Current
Zoom: 2
Address: A000
Width: 64
Height: 128
Encoding: CPC

» Gracias a las nuevas herramientas podemos superponer una imagen del juego encima del buffer oculto. Un doble buffer hardware le hubiera dado mayor fluidez al juego.

'Buffer Oculto'

Es común tener dos pantallas construidas en memoria. Cambiando de una a otra para actualizar la visible, se evita que el haz de electrones nos pille en medio del pintado. El chip CRTC permite construir dos pantallas y luego intercambiarlas instantáneamente, evitando también parpadeos y 'tearing', pero en un 'portaco' se vuelca la segunda pantalla directamente a memoria de vídeo; un proceso más lento.

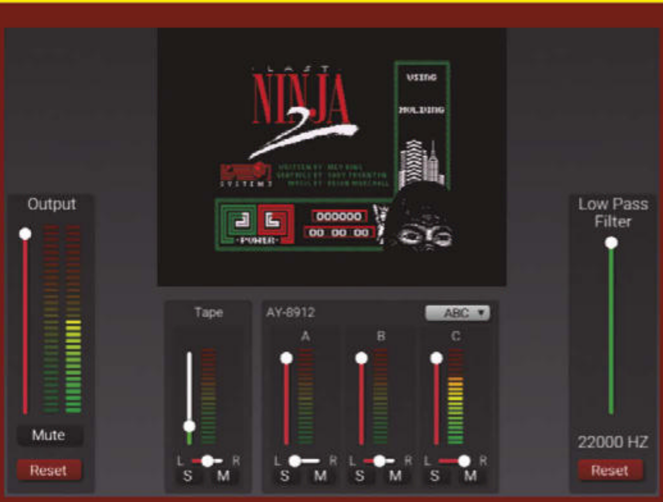


Mode: 2
Zoom: 1
Address: 304F
Width: 2
Height: 48
Encoding: CPC

» Gráficos almacenados en memoria en *Freddy Hardest en Manhattan Sur.* Estos gráficos tienen que ser convertidos al vuelo constantemente, con lo que ello conlleva.

Gráficos en Mode 2

Una técnica común para ahorrar memoria en los 'portacos' es almacenar en memoria los gráficos del juego en Mode 2, convirtiéndolos al vuelo en gráficos de Mode 1 o incluso Mode 0, teniendo que aplicarles el color durante el proceso. Huelga decir que esta conversión constante hace uso de una CPU valiosa que podría emplearse en otras rutinas si los gráficos estuvieran almacenados correctamente en memoria.



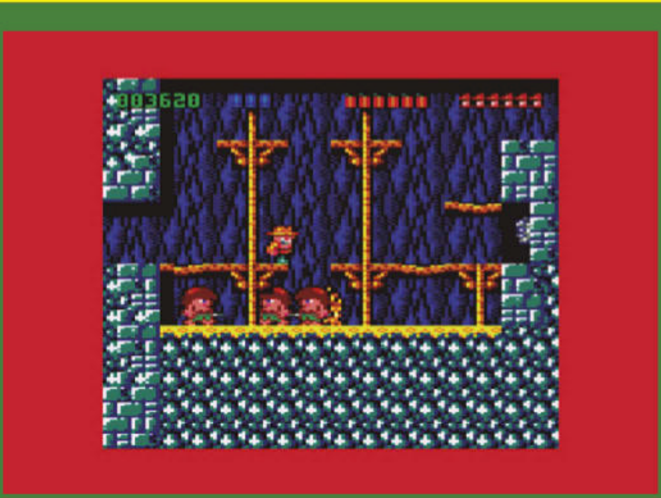
» El infame emulador de Beeper usado en *Last Ninja 2,* colocado en el canal derecho para terminar de desquiciar a la gente que use auriculares, reproduciendo la melodía.

Emulación

El colmo respecto a malas técnicas es la directa emulación de componentes de otras plataformas. Un ejemplo de esto es la emulación del Beeper del ZX Spectrum que podemos encontrar en *Last Ninja 2,* donde ni siquiera usa el canal central. Otro clásico es montar un intérprete de 6502, que convierte al vuelo las instrucciones de dicho procesador a instrucciones de Z80.

Así, Sí

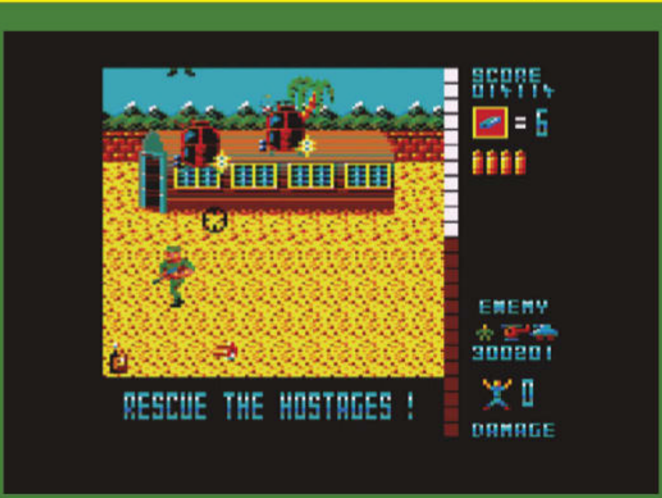
Hacemos un repaso a buenas técnicas de programación en el Amstrad CPC, que mejoran el rendimiento.



» La zona de juego de *Rick Dangerous* llega hasta el mismísimo borde. Ajustaron tanto la zona de juego que, de hecho, se comieron 8 píxeles de altura de más.

CRTC ajustado

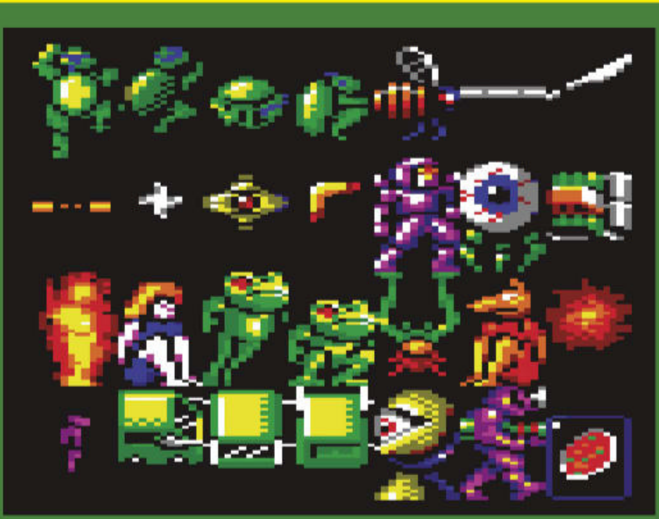
Al configurar el CRTC para reducir el tamaño de pantalla a pintar se consigue un verdadero ahorro de memoria, así como un ligero incremento de velocidad al mover una cantidad de datos menor a la hora de pintar la pantalla. Mediante el uso de registros del CRTC se puede lograr también scroll suave.



» Gracias al uso del doble buffer hardware, *Operation Wolf* se puede permitir una velocidad digna sin 'tearing' ni parpadeos, acorde al frenetismo del arcade original.

Doble Buffer Hardware

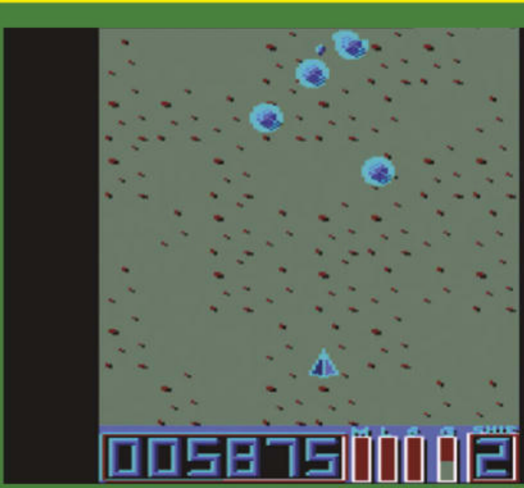
Al construir las dos pantallas en sus registros correspondientes del CRTC, actualizar la pantalla visible es prácticamente instantáneo y sin uso de CPU. Es uno de los ejemplos más difíciles de ver su efecto en una captura de pantalla de una publicación de papel.



» Gracias al uso de gráficos en el mismo modo en el que están almacenados en memoria, ahorramos unos valiosos ciclos de procesador para emplear en otras cosas.

Gráficos en modo nativo

Como hemos sido listos y ajustado el tamaño de pantalla usando el CRTC tal y como explicamos más arriba, ahora tenemos varios KBs extra de memoria disponibles para almacenar esos maravillosos y coloridos gráficos que tan famosa hicieron a la plataforma.

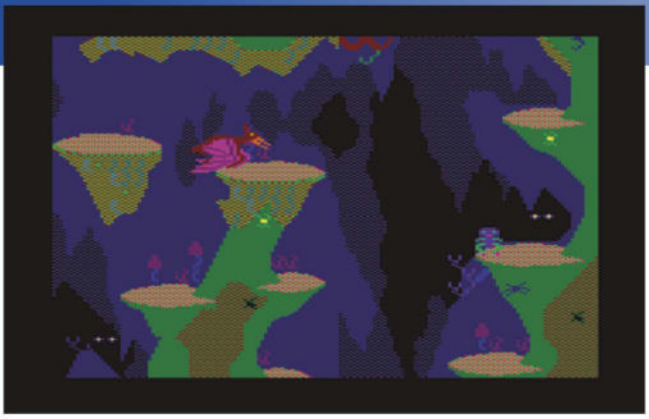


» Al romper la pantalla en dos, Paul Shirley puede actualizar con más frecuencia la zona de juego que el marcador y ahorrar procesador y memoria.

Ruptura horizontal o vertical

Solo apto para las mentes más preclaras. Mediante el uso del CRTC podemos dividir la pantalla en dos o más áreas que pueden tratarse por separado. Permite, por ejemplo, actualizar con menos frecuencia nuestro marcador de puntos, dejando más ciclos libres para nuestra zona de juego; también podemos ahorrar memoria usando doble buffer solo en la zona de juego y dejando el marcado en buffer simple.

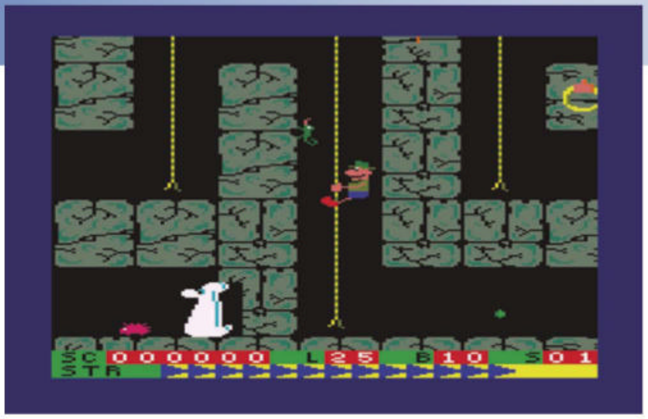
JUEGOS MEMORABLES



La Pulga

Indescomp, 1984

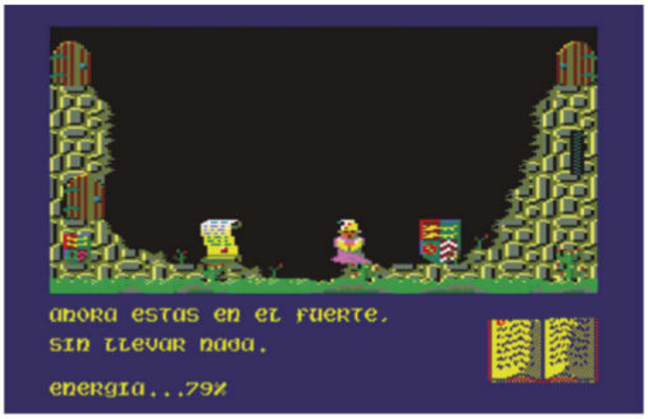
La versión para Amstrad CPC fue desarrollada con el prototipo que trajo José Luis Domínguez de Inglaterra. Sorprende el uso del CRTC para hacer el scroll de pantalla, así como un buen uso del color. Divertido a pesar de las prisas con las que hubo de hacerse y de la machacona «La cucaracha» del menú.



Fred

Indescomp, 1984

Junto a *La Pulga*, el primer juego entregado a Amsoft para su publicación según cuenta Roland Perry. Desarrollado también en el famoso prototipo de Indescomp, destaca también por usar el CRTC, aunque les faltó tiempo para limpiar los artefactos que producía el scroll.

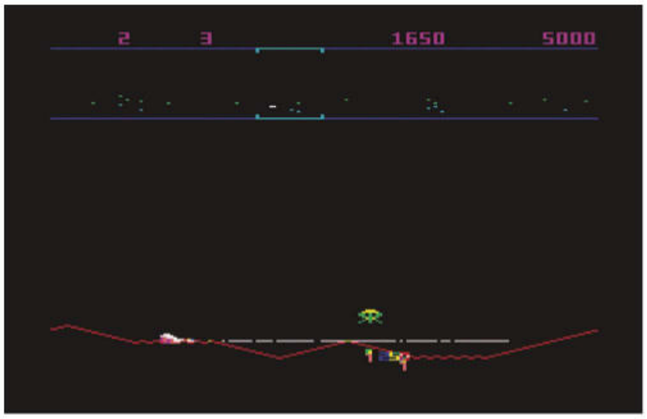


ahora estas en el fuerte.
sin llevar nada.
energia...79%

Sorcery

Virgin Games, 1985

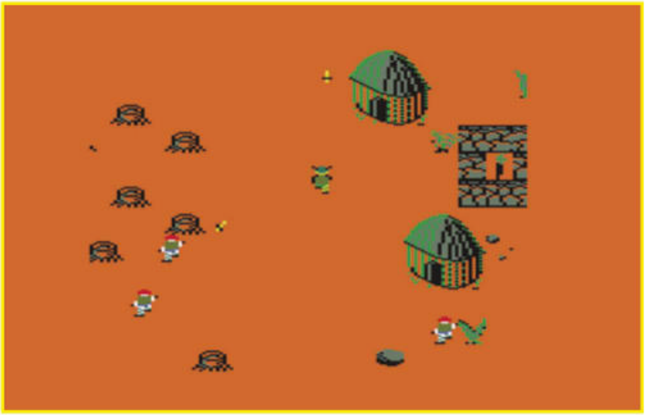
Desarrollado por el equipo interno de Virgin Games —The Gang of Five—, *Sorcery* destaca por sus rutinas rápidas de pintado de sprites, amén de una jugabilidad a prueba de bombas. El primer gran título para Amstrad CPC.



Defend or Die

Alligata Software, 1985

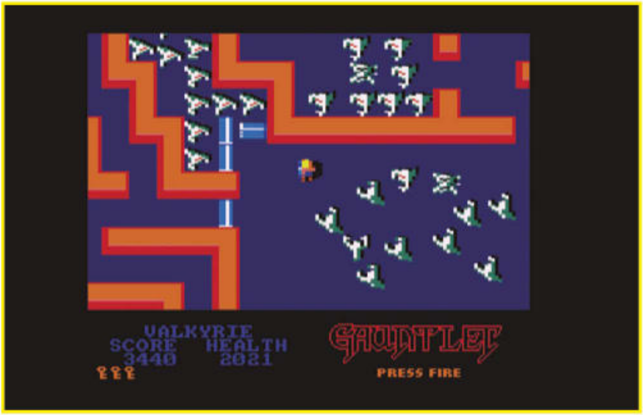
La llegada tardía al mercado hizo que el Amstrad CPC no contara con algunas conversiones de recreativas tempranas. Este *Defend or Die* es un más que digno homenaje a *Defender*, con un scroll que va a toda velocidad.



The Vikings

Kele-Line, 1986

Tras sufrir una enorme decepción con el *Rambo* de Ocean, unos adolescentes daneses deciden hacer su propio juego inspirado, eso sí, en la mitología nórdica. En *The Vikings* encontramos una videoaventura entretenida que destaca por su rápido scroll multidireccional gracias al uso de las bondades del CRTC.

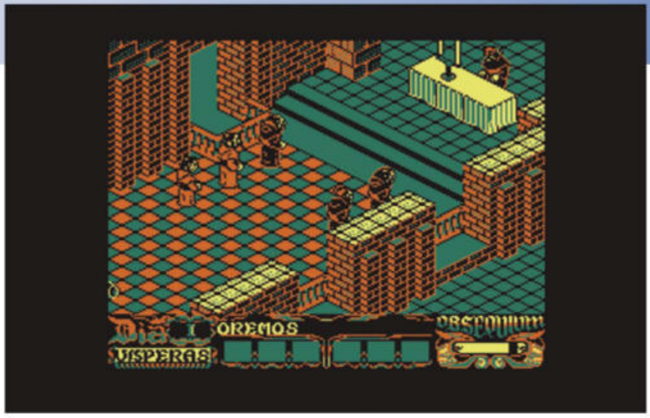


Gauntlet

US Gold, 1986

El gran éxito de las recreativas llegaba al Amstrad CPC con una versión muy colorida y capaz de manejar de manera decente una cantidad enorme de sprites en pantalla mientras gestiona a su vez un scroll multidireccional, a pesar de las inevitables ralentizaciones. Y, además, para dos jugadores.

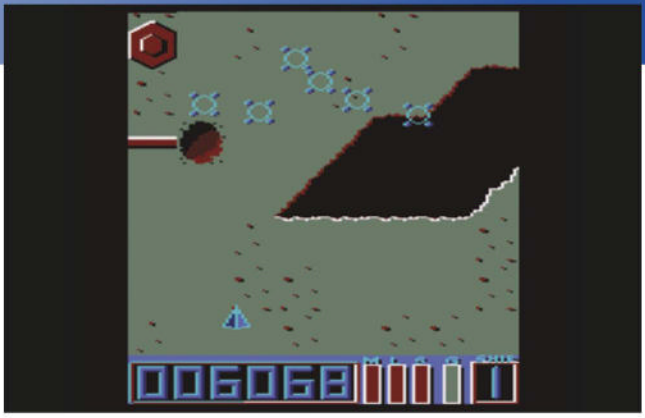
JUEGOS MEMORABLES



La Abadia del Crimen

Opera Soft, 1987

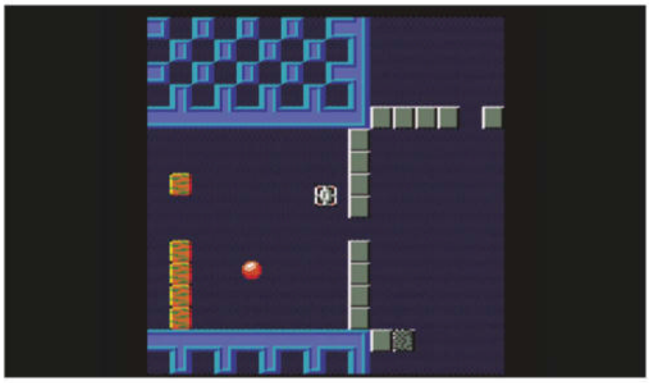
La gran videoaventura del software español fue desarrollada con el Amstrad CPC como plataforma principal. Parece mentira que entrase una abadía tan detallada con unos personajes con vida propia en solo 64KB. La amas o la odias, pero es un juego que se ha ganado el estatus de leyenda por méritos propios.



Mission Genocide

Firebird, 1987

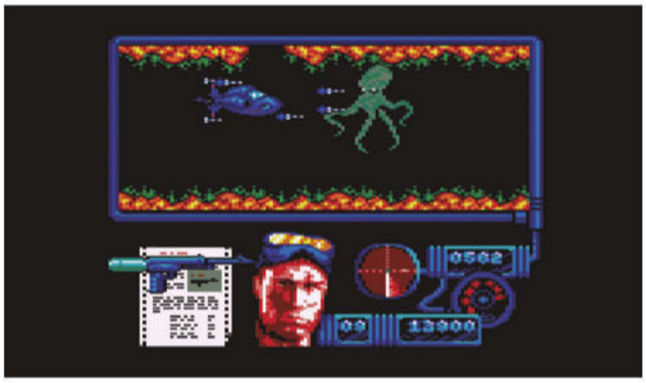
El gran tapado del catálogo de la máquina. Un matamarcianos vertical con scroll suave y ruptura vertical que rompe todas las leyendas urbanas sobre el scroll del Amstrad CPC. Una detección de colisiones particularmente agresiva es su gran punto débil, pero ello no empaña un soberbio trabajo técnico en un matamarcianos muy divertido.



Titan

Titus, 1988

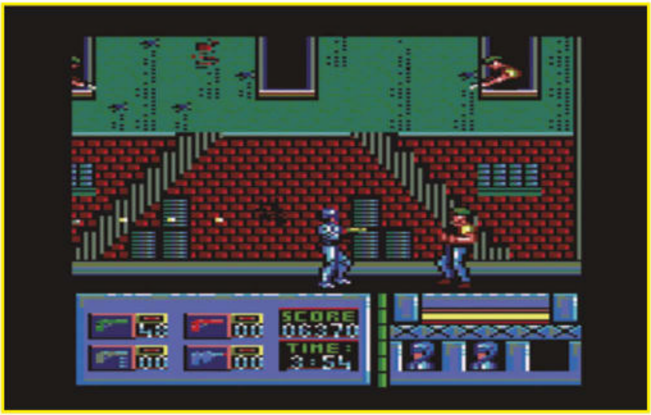
Una vuelta de tuerca a la clásica mecánica de 'bolita que va rebotando y rompiendo cosas'. No solo se hace un buen uso del CRTC para lograr un scroll multidireccional muy suave, sino que incluso se amplía la zona de juego aprovechando los bordes para hacer un overscan vertical. Sí, ese borde tan típico del Amstrad CPC también puede mostrar gráficos.



Navy Moves

Dinamic, 1988

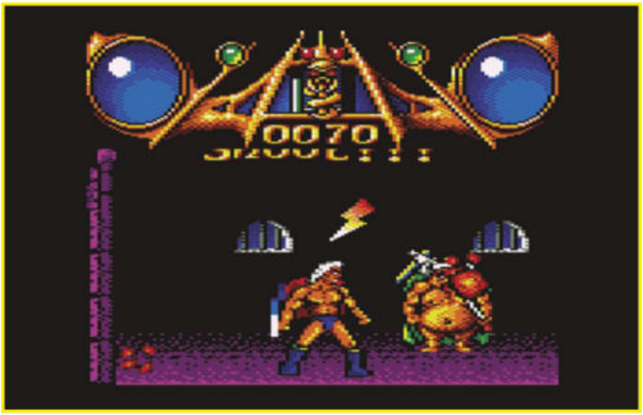
Una fórmula de marketing exitoso que incluye unos gráficos bien trabajados, con buen uso de los puntos fuertes de la máquina y una mezcla de mecánicas interesantes. Dinamic redobla su apuesta por títulos doble carga con carácter marcadamente arcade de jugabilidad directa en su primera carga y entretenidas videoaventuras en la segunda.



Robocop

Ocean, 1988

También contó con una meritoria versión de Amstrad CPC uno de los títulos más recordados de Ocean Software. Con un uso magistral del Mode 0, doble buffer y un scroll por software decente, *Robocop* se ganó el cariño de los jugadores gracias a su jugabilidad medida y su diversión a raudales.

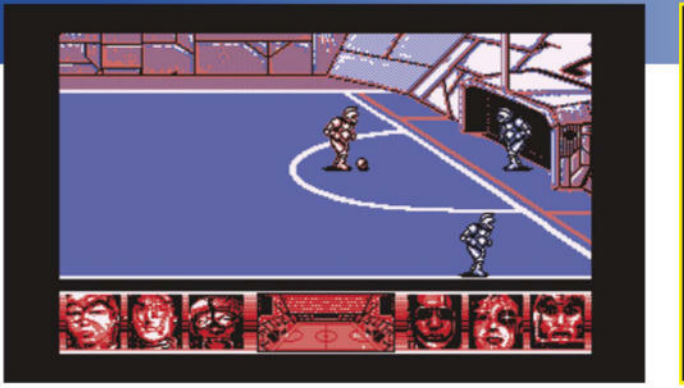


Savage

Firebird, 1988

La dupla David Perry - Nick Bruty gestaría algunos de los títulos más grandiosos y queridos dentro de la plataforma. Este *Savage* es una auténtica 'salvajada': sprites enormes, velocidad de vértigo y montones de partículas en movimiento en pantalla que conforman un juego divertidísimo y muy adictivo.

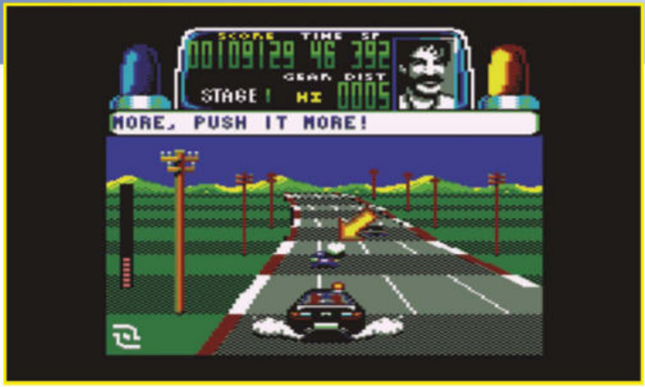
JUEGOS MEMORABLES



Skate Ball

Ubisoft, 1989

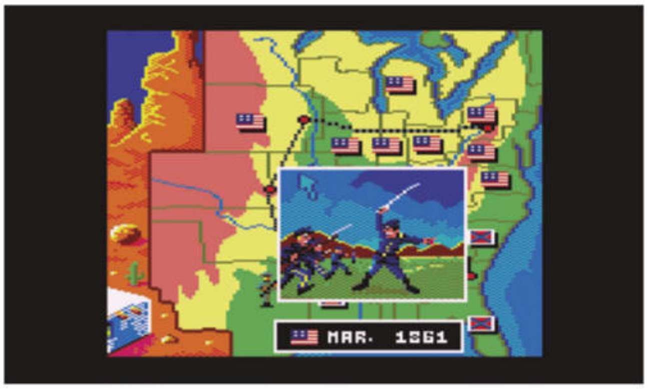
La hoy multinacional francesa se sacó de la manga un alocadísimo juego de fútbol sobre patines ideal para enfrentarnos a codazos con un amigo en casa. Gran mérito de su divertidísima jugabilidad se debe al soberbio nivel técnico que consigue, mediante el uso de ruptura y del CRTC para scroll horizontal al píxel, una velocidad endiablada que no nos permite un respiro.



Chase HQ

Ocean, 1989

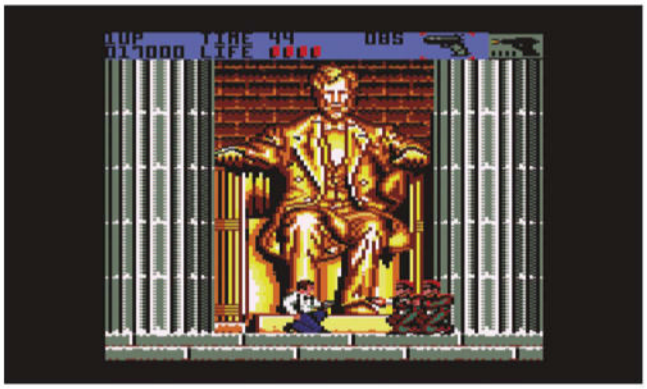
Una lista de juegos memorables para Amstrad sin el *Chase HQ* es una invitación abierta a ser linchado por los hijos de la Gran Bretaña. Bromas aparte sobre su tremenda popularidad en Reino Unido, la conversión, comenzada por Mike Lamb antes de ser asignado al *Robocop* y terminada magistralmente por Jon O´Brien, es un ejemplo de lo que debe ser un juego de conducción.



Norte y Sur

Infogrames, 1990

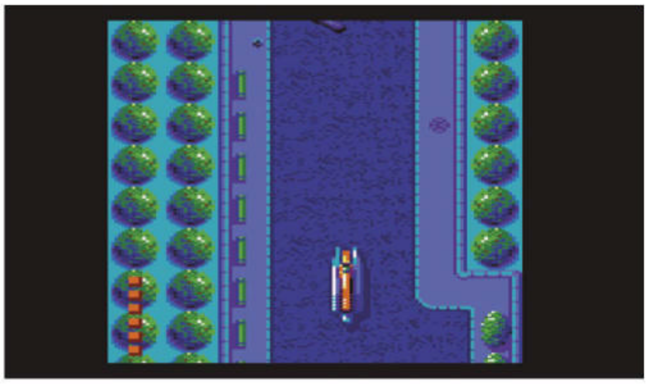
Siguiendo la costumbre de apostar por licencias conocidas, Infogrames se hace con los derechos del popular cómic para traernos un juego de estrategia con mecánicas paralelas de acción, convertido a Amstrad CPC por los barceloneses de New Frontier. Quién nos iba a decir que jugar al *Risk* podía ser tan divertido.



Sly Spy

Ocean, 1990

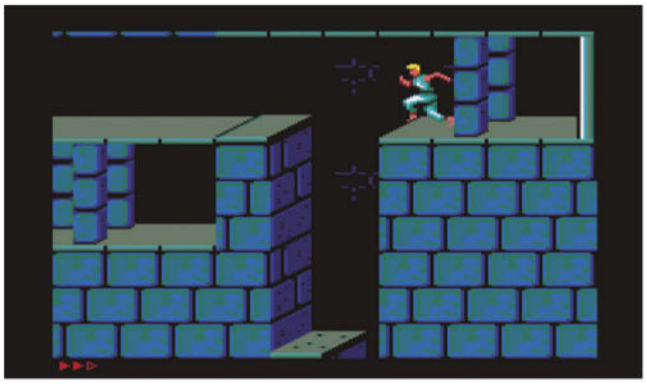
Otro gran tapado del catálogo del Amstrad CPC. A un diseño gráfico espectacular que capta muy bien la esencia de la recreativa, se le suma un muy buen nivel técnico que permite mantener casi intacta la jugabilidad del arcade original. Nunca jugar a ser 007 fue tan divertido.



Outboard

Loriciel, 1990

Jean-Philippe Biscay nos pone a los mandos de una lancha fueraborda en un curioso juego de conducción donde la memoria y los reflejos se dan la mano para alcanzar la gloria. Lleno de detalles curiosos y guiños cómicos en forma de cutscenes, *Outboard* hace uso del CRTC para lograr un rápido scroll vertical.

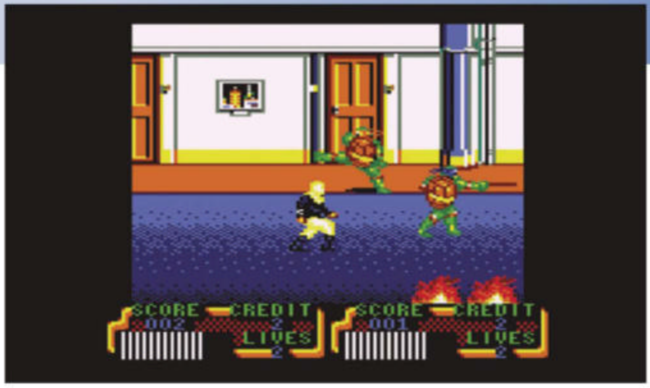


Prince of Persia

Broderbund, 1990

La gran aventura de Jordan Mechner contó con una asombrosa conversión, realizada por Yves Lamoureux, que condensa todo el espíritu y jugabilidad de este clásico de los videojuegos, y con unos gráficos a la altura. Una versión tan digna que mira de tú a tú a máquinas superiores.

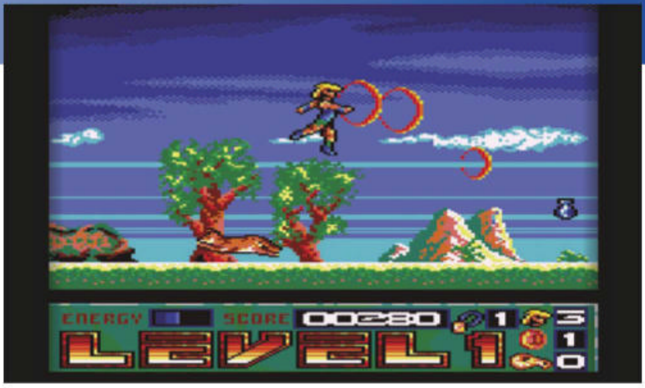
JUEGOS MEMORABLES



Tortugas Ninja 2 The Coin Op

Image Works, 1991

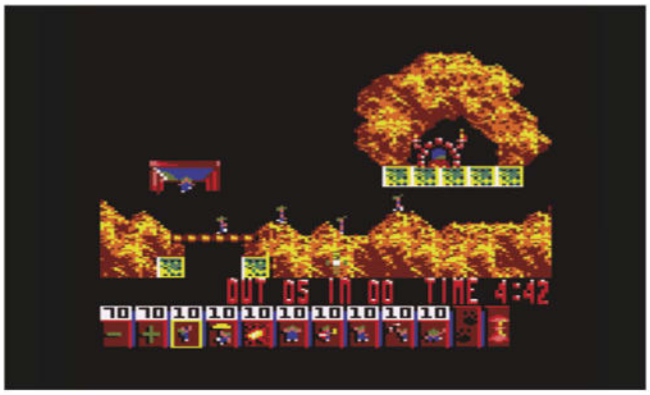
¿Qué persona en su sano juicio intenta convertir al Amstrad CPC una de las recreativas más potentes del momento? Solo un valiente como Dave Semmens se puede atrever con una tarea titánica y salir victorioso. Rápido, colorido y con toda la esencia del juego original.



Xyphoe´s Phantasy

Silmarils, 1991

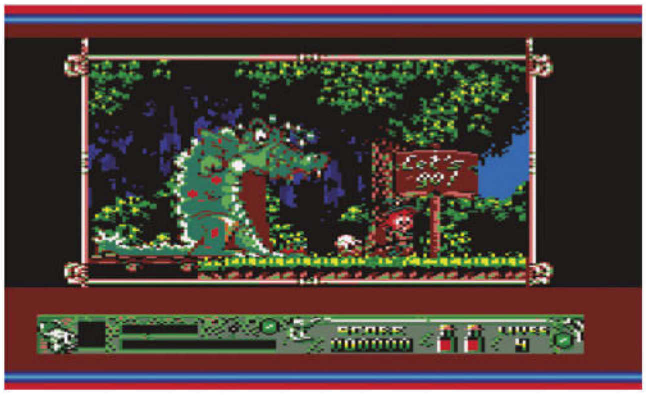
Al final de la vida comercial de la máquina vemos cómo dan el salto a la producción de videojuegos chavales curtidos en la demoescena. *Xyphoe´s Phantasy* se asemeja más a un producto de Demoparty que a un juego a la usanza. Gráficos enormes, zonas de juego inmensas, scroll, sonido digitalizado, uso de pantalla completa... El juego lo tiene todo.



Lemmings

Psygnosis, 1992

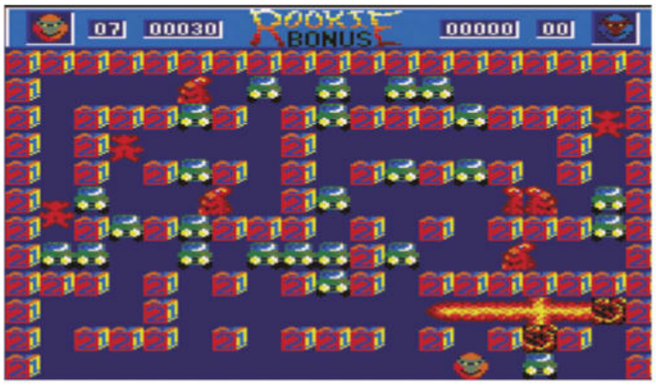
El divertidísimo juego de puzzle-acción contó también con una conversión para Amstrad CPC. Sorprende su facilidad de manejo a pesar de no contar con ratón, así como la cantidad de elementos móviles simultáneos en pantalla. Tampoco se queda atrás su apartado gráfico en este clásico de calentarse el coco.



Super Cauldron

Titus, 1993

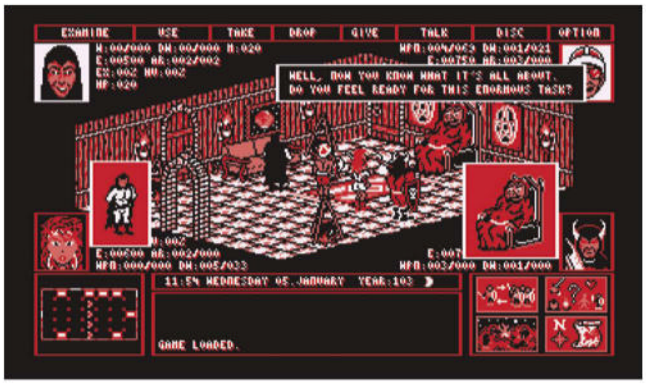
La obra cumbre de Elmar Krieger en CPC, cuando estaba en su mejor momento. No hay truco de programación que no haya usado en esta conversión del juego de MS-DOS. Gráficos preciosos, zona de juego ampliada a lo ancho haciendo uso del borde, rapidez de movimientos, fluidez de scroll... Esta aventura plataformera no te dejará indiferente.



Mega Blasters

Radikal Software, 1994

El juego más ambicioso creado comercialmente para Amstrad CPC. Casi 1MB de datos repartidos en dos discos que contienen una mecánica estilo *Bomberman* pero elevada a la enésima potencia. Decenas de niveles y músicas, cutscenes, tamaños de pantalla imposibles y numerosos elementos simultáneos en pantalla para un juego legendario.



WELL, NOW YOU KNOW WHAT IT'S ALL ABOUT.
DO YOU FEEL READY FOR THIS ENORMOUS TASK?

GAME LOADED.

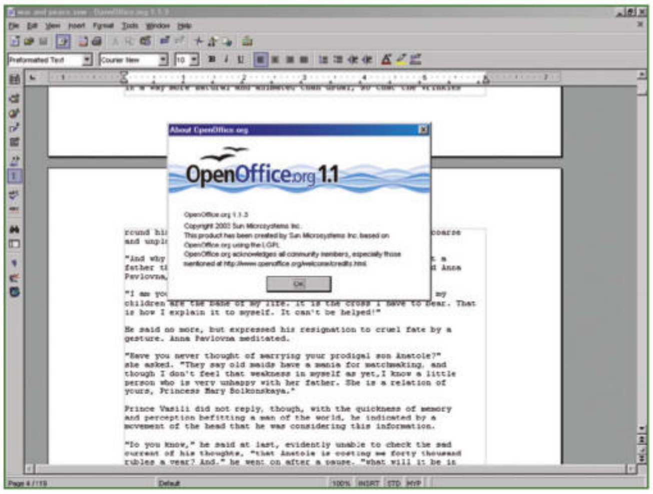
Black Land

Bollaware, 1995

Cuando *Amstrad Action* cierra sus puertas en 1995 desaparecen con ella los últimos publishers ‘profesionales’, dando la puntilla definitiva a la plataforma. *Black Land* es el broche de oro de los alemanes Bollaware; un complejo juego de rol isométrico con gráficos detallados y una historia loca marca de la casa.

POR AMSTRADS, PARA AMSTRADS

La ilusionante entrada al mercado del Amstrad CPC provocó el nacimiento de proyectos y productos derivados, algunos aún vivos a día de hoy. Veamos algunos ejemplos.



OpenOffice.org 1.1.3
Copyright 2003 Sun Microsystems Inc.
This product has been created by Sun Microsystems Inc. based on OpenOffice.org using the LGPL.
OpenOffice.org acknowledges all community members, especially those mentioned at http://www.openoffice.org/welcome/credits.html

is how I explain it to myself. It can't be helped!"

He said no more, but expressed his resignation to cruel fate by a gesture. Anna Pavlovna meditated.

"Have you never thought of marrying your prodigal son Anatole?" she asked. "They say old maids have a mania for matchmaking, and though I don't feel that weakness in myself as yet, I know a little person who is very unhappy with her father. She is a relation of yours, Princess Mary Bolkonskaya."

Prince Vasili did not reply, though, with the quickness of memory and perception befitting a man of the world, he indicated by a movement of the head that he was considering this information.

"Do you know," he said at last, evidently unable to check the sad current of his thoughts, "that Anatole is costing me forty thousand rubles a year? And," he went on after a pause, "what will it be in

» OpenOffice remonta sus orígenes al Amstrad CPC.

La Suite ofimática alternativa comienza su andadura en un Schneider CPC en 1985. Marco Börries, conocido en su país natal como el 'Bill Gates alemán', fundó la empresa de software Star Division inspirado por un intercambio de estudiantes con Silicon Valley. El primer producto comercializado (Star-Writer I) es un procesador de texto para Amstrad CPC desarrollado junto a unos amigos. Posteriormente será portado a MS-DOS y crecerá hasta convertirse en parte del paquete ofimático StarOffice. Sun Microsystems acabaría comprando la empresa en plena vorágine de fin de milenio, adaptando la filosofía del producto a los nuevos tiempos y renombrándolo OpenOffice.

Con el Amstrad CPC ilusionando en el arranque de su vida comercial, nace la revista *Amstrad Action*. Posiblemente una de las revistas dedicadas a un ordenador de 8 bits más longevas del mundo —su andadura abarca desde 1985 hasta 1995, tres años después de que se fabricase el último Amstrad CPC— y recordada con cariño por sus correspondientes casetes con demos y juegos completos, es la primera piedra de Future Publishing. La editorial produciría en su cima la mayoría de revistas oficiales de consolas de Nintendo, Sony y Microsoft y sigue viva a día de hoy. Su fundador, Chris Anderson, es también conocido por su involucración en las conocidas charlas TED.

AMSTRAD
ACTION
130 GAMES TESTED
FREE!
HALF PRICE!

» Primer número de la revista *Amstrad Action*, que da el pistoletazo de salida a Future Publishing.

La familia Guillemot tiene al Amstrad CPC presente en el inicio de su andadura emprendedora en el mercado del videojuego. Ya antes de fundar lo que se convertiría en el gigante actual, miembros de la familia Guillemot harían negocios gracias a lo que se conoce como importación gris; al constatar que el precio de los juegos en Reino Unido era de una fracción del coste de los distribuidores franceses, compraban allí juegos que luego distribuían mediante venta por correo en Francia. Debido a la brutal diferencia de precios, los juegos importados por la familia Guillemot acabarían resultando atractivos en precio incluso para tienda final, ampliándose así su base de negocio. Dar el salto a la creación de videojuegos era el siguiente paso lógico —y de paso ampliar el margen de beneficio— así que, Chateau encantado mediante, Ubisoft comenzaría su andadura con *Zombi* y produciría algunos de los mejores juegos para Amstrad CPC.

ZOMBi
UBI SOFT
CPC 464.664.6128 – DISK

» Primer juego lanzado por Ubisoft. El CPC, muy presente en sus inicios.

Inquieto y curioso por naturaleza, Sir Terry Pratchett se enganchó al mundo de la informática prácticamente desde sus comienzos. Tras iniciarse con un ZX81, sus primeros intentos serios de escribir con un ordenador los haría en un Amstrad CPC 464, que compró casi por impulso durante la pausa de la comida junto a un compañero de trabajo en la tienda Comet de Barton Hill; poco después le añadiría una disquetera. No tardaría en convencer a su empleador, nada menos que la empresa pública de electricidad donde realizaba tareas de comunicación, de que podría mejorar su productividad si contaba con un Amstrad CPC 464 en la oficina. El escritor se saldría con la suya y aprovecharía las pausas del trabajo para continuar en la oficina los textos que iniciaba en casa, lo que le permitió aumentar su producción escrita poco después de haber publicado *El color de la magia*.

The Wee Free Men are back
The Wee Free Men are

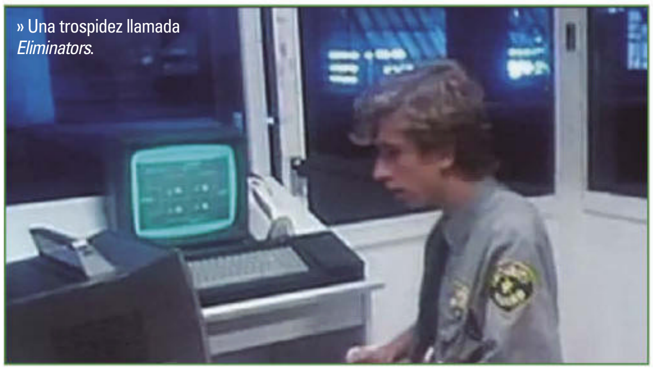
» Sir Terry Pratchett. Myrmi, CC BY-SA 2.0 via Wikimedia Commons

IMPACTO EN LA CULTURA POPULAR

Ninguna máquina puede considerarse 'de éxito' si no impacta en la cultura popular. Valgan estos ejemplos como paso de la serie Amstrad CPC por el mundo de la cultura.

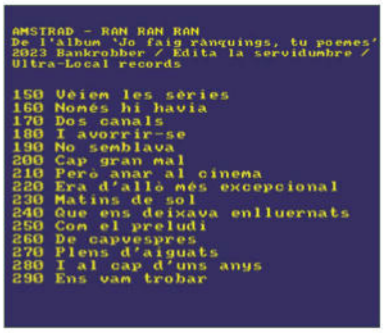
» Especial de Doctor Who.

En el segundo especial por el sesenta aniversario de la mítica serie *Doctor Who* —Wild Blue Yonder, 2023— hacemos un 'sorprendente' descubrimiento; quién se podría imaginar que la avanzada tecnología de la Tardis incluye un Amstrad CPC 464.



» Una trospidez llamada *Eliminators*.

Todo guardia de seguridad que se precie de serlo necesita un Amstrad CPC para acometer correctamente su trabajo. O eso debieron pensar durante la producción de la película *Eliminators* (1986), donde podemos ver a un jovencísimo Gabino Diego junto a un Amstrad CPC 6128.



```
AMSTRAD - RAN RAN RAN
De l'àlbum 'Jo faig rànquings, tu poemes'
2023 Bankrobber / Edita la servidumbre /
Ultra-Local records

150 Vèiem les sèries
160 Només hi havia
170 Dos canals
180 I avorrir-se
190 No semblava
200 Cap gran mal
210 Però anar al cinema
220 Era d'allò més excepcional
230 Matins de sol
240 Que ens deixava enlluernats
250 Com el preludi
260 De capvespres
270 Plens d'aiguats
280 I al cap d'uns anys
290 Ens vam trobar
```

» ¿Minimalismo? BASICo.

Bajo el título "Amstrad", el grupo catalán Ran Ran Ran presentaba el segundo adelanto de su disco *Jo faig rànquings, tu poemes*; un canto nostálgico a esos años inolvidables que, además, emplea la pantalla de BASIC del Amstrad CPC para mostrar la letra en el videoclip oficial.

» Película española *Kepler Sexto B.*

Seguimos de viaje a las estrellas de la mano de Karra Elejalde bajo el papel de Jonás en la película de 2023 *Kepler Sexto B*. Jonás, un anciano que vive solo en su apartamento, cree estar viviendo una aventura en una nave espacial en un planeta extraño; nave en la que uno de los monitores muestra una conocida imagen en fondo azul y letras amarillas.

En una serie tan relacionada con la informática en todas sus facetas como *The IT Crowd* era cuestión de tiempo que apareciese un Amstrad CPC entre los elementos de atrezzo. En la tercera temporada se puede apreciar un flamante Amstrad CPC 464 visible entre las piezas dispuestas tras el escritorio de Moss.

» La friki-estantería de Moss.

whatswrong

La banda francesa What´s Wrong elegiría como foto de portada para su disco homónimo una instantánea aparentemente tomada en un campamento de travelers en Irlanda, donde se puede ver en primer plano un Amstrad CPC 464 con monitor en fósforo verde.

» Comida para el alma del adolescente (de hace 20 años) rabioso.

AL HABLA CON MARK-ERIC JONES

Tras inspeccionar el prototipo que nos enseñó Roland Perry, estaba claro que tenía muy pocas posibilidades de funcionar e iba a necesitar un considerable rediseño

El padre de las tripas del CPC 464: Mark-Eric Jones

■ ¿Cuánto tiempo llevabas metido en el negocio cuando Ambit te involucra en el desarrollo del Amstrad CPC 464?
Fundé mi empresa MEJ Electronics Ltd. —después renombrada a 3Soft Ltd— en 1975; aproximadamente ocho años antes de que nos involucráramos en el proyecto Amstrad CPC.

■ ¿Qué experiencia con ordenadores tenías previo a la llamada de Ambit?
Ya incluso antes de ir a la universidad —Trinity College, Cambridge— en 1973, tenía un considerable interés en los ordenadores y gané algo de dinero arreglando máquinas Elbit 100. De hecho, recuerdo que estaba en una instalación de defensa británica, arreglando su Elbit 100, cuando recibí los resultados de mi examen de acceso a la universidad. También recuerdo que necesité un permiso especial de mi tutor en la universidad para que se me permitiera tener un ordenador en mi habitación en Trinity College.

En mi empresa diseñé para clientes varios sistemas basados en ordenadores antes de que nos involucráramos con Amstrad. En uno de esos proyectos conseguimos uno de los primerísimos Intel 8080 que se enviaron a Europa.

También logré crear un diseño para una máquina que escanease microfichas usando uno de los primeros Texas Instruments TMX9900 de 16 bits —versión prototipo del posterior TMS9900—. También estuve involucrado en el desarrollo de sistemas basados en el Zilog Z80 así como microprocesadores bipolares bit-slice de alta velocidad.

■ ¿Cuál era el estado del proyecto cuando recibes la llamada?
Tras inspeccionar el prototipo que nos enseñó Roland Perry, estaba claro que tenía muy pocas posibilidades de funcionar e iba a necesitar un considerable rediseño.

■ ¿Cuáles fueron tus primeras impresiones con él?
Parecía muy básico, poco pensado para la producción en grandes cantidades o considerado el coste-eficiencia.

■ ¿Recibiste algún tipo de pauta de diseño respecto a lo que la máquina debería ser capaz de hacer? Por ejemplo: respecto a los juegos, aplicaciones profesionales, etc...
La orden de diseño era muy simple: “debe tener 64K de memoria y muchos colores, y debe costar de fabricar lo menos posible”; nos dieron una lista de componentes que ya se habían encargado y que debíamos usar.

Logramos cambiar la mayoría de esos componentes sugiriendo piezas alternativas del mismo fabricante, para que Amstrad pudiera renegociar sus pedidos.

■ ¿Qué decisiones de diseño tomaste para seguir esas pautas?
Al usar tecnología Gate Array junto al microprocesador Z80 y la DRAM, pudimos seguir e incluso superar esos requerimientos de diseño.

■ ¿Cómo se te ocurrió la idea de usar un Gate Array? ¿Hubo algún otro ordenador que te inspirara a usar ese tipo de tecnología?
Ya había usado tecnología Gate Array en numerosos diseños previos para clientes, con el objetivo de reducir el tamaño y el coste de funciones complejas. Parecía obvio que, si el producto de Amstrad tuviese éxito, la tecnología Gate Array permitiría mucho mejor rendimiento para un coste de fabricación definido, a pesar de la inversión inicial necesaria.

■ ¿Qué nos puedes contar sobre el desarrollo de este Gate Array? ¿Se llegó a considerar otro tipo de prestaciones que no entrasen en el diseño final?
Tal y como está bien documentado, por ejemplo en la autobiografía de Alan

> **El principal reto con diferencia fue lograr que Ferranti Electronics —el fabricante británico del Gate Array— produjera este diseño usando su novedosa tecnología 'ULA'. Tuve que volar a Manchester muchas veces para ayudarles con la corrección de errores de sus chips**

Sugar, el proveedor del Gate Array británico que usamos tuvo bastantes problemas técnicos de fabricación en lo que por entonces era tecnología muy novedosa.

No recuerdo haber tenido que descartar del diseño final ningún tipo de prestación.

■ ¿Conservas todavía el documento de diseño original del Gate Array, del que se rumorea que era tan grande que ocupaba una pared entera?
Por desgracia, no.

■ ¿Qué ayuda tuviste de Amstrad y las otras subcontratas?
Trabajamos muy de cerca con nuestros amigos de Locomotive Software, quienes desarrollaron el sistema operativo del CPC464. También mantuvimos contacto regular con Roland Perry, quien estaba en general a cargo del proyecto.

■ ¿Cuál es tu opinión respecto a usar el procesador Z80 en lugar del 6502 que estaba planeado originalmente? ¿Tuviste algún tipo de influencia en este cambio de diseño?
Elegimos el Z80 en lugar del 6502 por dos motivos principales:

1) Tenía buen soporte de DRAM —que también usábamos en el Gate Array para algunas funcionalidades de vídeo—.

2) Nuestros amigos de Locomotive Software tenían mucho mejor soporte para el Z80.

■ ¿Por qué se usaron zócalos para el Z80 y el Gate Array pero el resto de componentes van directos a placa?
Principalmente para mejorar la capacidad de reparación y de hacer pruebas. Al usar un zócalo con la CPU, es fácil sustituir la CPU por una placa de diagnóstico que incorpore la CPU y un analizador lógico que siga todas las instrucciones que se están ejecutando.

Ya que el Gate Array también produce señales de vídeo a las cuales no puede acceder la CPU, este componente es el segundo punto de acceso a debug y reparación en importancia. El resto de componentes no van en zócalos para ahorrar costes y mejorar ligeramente la fiabilidad.

■ ¿Cuáles fueron los principales retos al desarrollar el Amstrad CPC 464? ¿Cómo los solucionaste?
El principal reto con diferencia fue lograr que Ferranti Electronics —el fabricante británico del Gate Array— produjera este diseño usando su novedosa tecnología 'ULA'. Tuve que volar a Manchester muchas veces para ayudarles con la corrección de errores de sus chips.

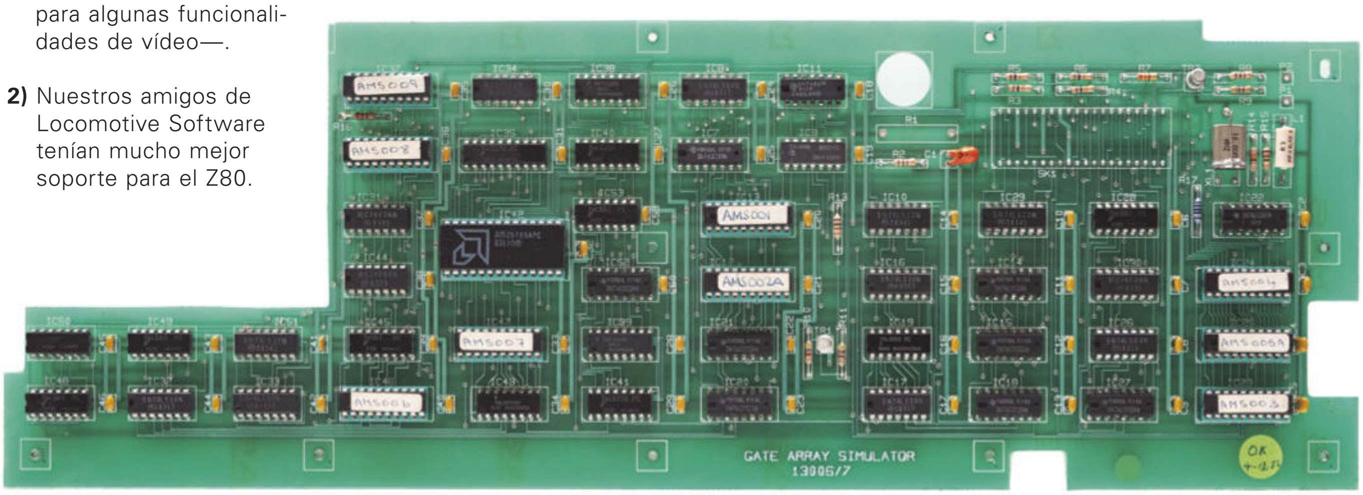
Ya habíamos probado el diseño construyendo un 'simulador de Gate Array', una placa estándar con componentes que hacía exactamente la misma función —pero a un coste increíblemente elevado—, así que sabíamos que los problemas tenían que estar en el fabricante.

■ ¿Cuál fue tu impresión cuando viste el producto acabado?
Fue muy gratificante para mí —y para nuestro equipo entero— que algo en lo que habíamos trabajado tan duro recibiese tanta atención, y verlo en las tiendas.

■ ¿Harías algo diferente sabiendo lo que ahora sabes?
Habría negociado con Amstrad un pequeño royalty por ventas junto a la tarifa de diseño que le cobramos. :-)

■ ¿Cuánta importancia tuvo este proyecto en tu carrera futura?
Mucha. Junto a los siguientes proyectos con Amstrad, la serie PCW y los PCs, aprendí un montón sobre fabricación en grandes volúmenes y también aprendí un montón de Alan Sugar respecto a gestionar en sí, que puse en práctica posteriormente en otras empresas, actuando como CEO durante 35 años hasta jubilarme el año pasado.

■ ¿Qué opinas de este mundillo del 'retro'?
Es interesante, y me he dado cuenta de que España en particular parece estar en el centro del interés sobre el CPC 464.



» Simulador de Gate Array.

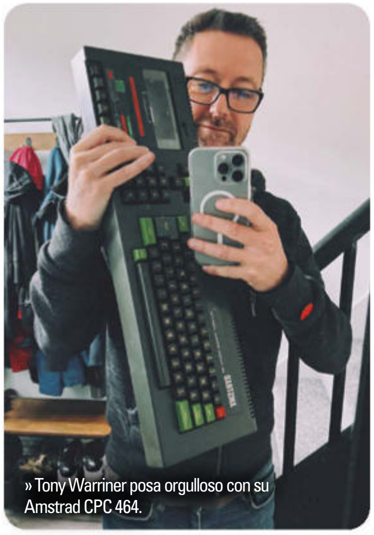
YO TUVE UN AMSTRAD CPC

El Amstrad CPC jugó un papel importante en la carrera de muchos desarrolladores de videojuegos, y sirvió de puente para lo que tendría que venir. Leamos algunos testimonios:

Tony Warriner

Revolution Software

Tengo muy buenos recuerdos de la serie Amstrad CPC. Tuve un par de revelaciones. En primer lugar, el monitor en color era una bendición; hasta entonces, mis amigos y yo estábamos dejándonos los ojos mirando las letras en un televisor normal. En segundo lugar, la disquetera DDI1 fue la primera disquetera que tuve y la velocidad y fiabilidad eran revolucionarias. ¡Ahora escribir código y almacenarlo en un disco de 3″ era relativamente seguro, y tenías la confianza de que volvería a funcionar al día siguiente! Añádele un teclado decente y se convierte en la máquina perfecta donde desarrollar un proyecto ambicioso. Esto hice debidamente y mi primer juego, *Obsidian*, fue publicado a finales de 1986. Gracias a él conseguí un trabajo (casi) en condiciones en la industria del videojuego en Artic Computing; empresa que, años más tarde, llevaría a la fundación de Revolution Software, y juegos como *Beneath a Steel Sky* y *Broken Sword*. ¡Nada de esto habría ocurrido si no me hubiese cautivado el todopoderoso Amstrad CPC!



» Tony Warriner posa orgulloso con su Amstrad CPC 464.

» Otro ilustre del CPC: David Perry.

David Perry

Ex-Virgin / Ex-Sony Entertainment

El Amstrad CPC era un producto increíble para su tiempo. Aún no puedo creer que viniera con un monitor y con un teclado completo de alta calidad. Fue una parte muy importante de mi carrera y mi única pena es que nunca conocí a Alan Sugar.

Paco Suárez

Indescomp / Opera Soft

Mi experiencia con el Amstrad CPC fue temprana. Usé el único prototipo que llegó a España antes de su comercialización. Amstrad había construido unos cuarenta prototipos para repartir entre desarrolladores pero no estaba previsto que alguno fuera español por lo que sospecho que el que yo usé era de otra tanda un poco más primitiva. El Amstrad CPC no debía de haberse comercializado en España en un primer momento, eso se lo debemos a la insistencia de José Luis Domínguez y a su ofrecimiento a Alan Sugar, director y fundador de Amstrad, de los juegos que habíamos desarrollado en Indescomp, *La Pulga* y 'El' *Fred*, como los llamábamos coloquialmente. Mi primera impresión es que fue una mejora considerable en ergonomía respecto al Spectrum, aunque en su interior habría esperado un salto un poco mayor, sobre todo en la memoria de la pantalla, que seguía siendo limitada y engorrosa de programar. Tengo que decir que el prototipo se portó bastante bien, estuvo encendido y en uso, día y noche, durante un mes. El tiempo récord que empleamos en programar las versiones Amstrad de los dos juegos mencionados.

» Paco Suárez con uno de los prototipos para casas de software.

Oliver Twins

Ex–Codemasters / Panivox

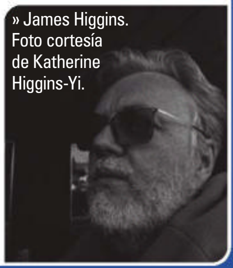
El Amstrad CPC fue un ordenador esencial en nuestra carrera como desarrolladores de videojuegos. Para mi hermano gemelo Andrew y para mí, no era solo un ordenador; era una puerta a la creatividad y la innovación. Desarrollar juegos para el Amstrad CPC nos permitió experimentar con algunas nuevas ideas y superar los límites creativos de lo que era posible hacer en videojuegos por entonces. El hardware robusto y una comunidad vibrante nos dio el entorno perfecto para mejorar nuestras habilidades y crear un impacto duradero en la industria. Tiene en nuestro corazón un lugar muy especial como catalizador de nuestro viaje en el desarrollo de videojuegos.

» Unos jovencísimos Oliver Twins en 1987.

James Higgins

Ex-Ocean Software / Monkey Pig Productions

Cuando era programador novato, fue con el Amstrad CPC cuando todo empezó a encajar. Era una máquina muy accesible en muchos sentidos; el BASIC integrado —Locomotive BASIC— era sencillo de entender y experimentar con él. Su teclado de verdad hacía que, de hecho, programar fuese un placer. El hecho de que trajera todo —pantalla, buen teclado y casete integrado— hacía que tuvieras a mano todo lo que necesitabas para jugar o programar. No tenías necesidad de pillarte una unidad de casete o compartir el televisor. Tenías el paquete completo. Como desarrollador, contar con 16/27 colores a tu disposición me parecía increíble. Con el Amstrad CPC en mi vida, he podido viajar por el mundo y conocer a gente de todo estrato social que ha compartido conmigo sus buenos —y malos— momentos con algunos de mis juegos. No puedo imaginarme qué habría sido de mi vida de no haber tenido un Amstrad CPC.



» James Higgins. Foto cortesía de Katherine Higgins-Yi.

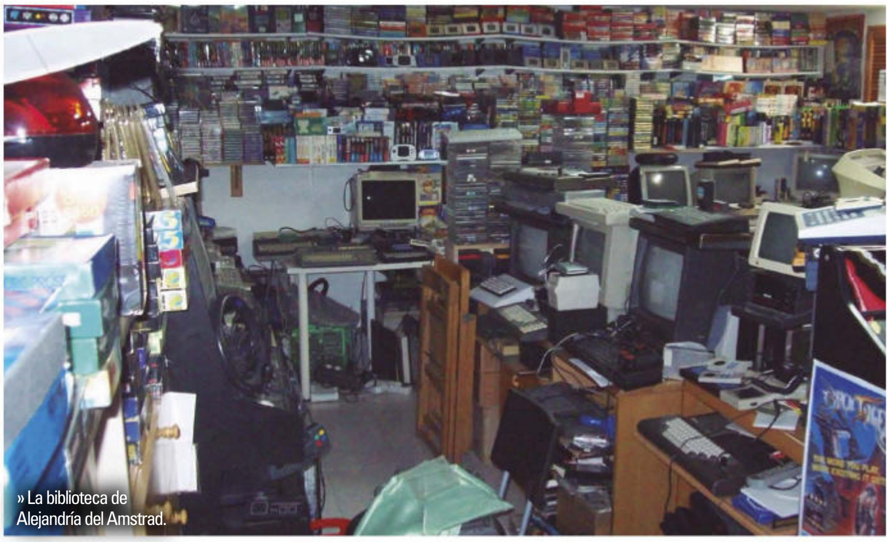
PRESERVANDO LA HISTORIA DEL AMSTRAD CPC

La preservación del conocimiento hasta la fecha sobre el Amstrad CPC, permite conocer una parte de dónde venimos para saber a dónde vamos en el mundo del software lúdico.

En un domicilio anónimo de Madrid, entre calles estrechas y casas unifamiliares, se encuentra un sótano al que hay que acudir al menos una vez en la vida si te consideras verdadero creyente de la fe Cepecera. Lleno hasta los topes, de suelo a techo, el almacén del GUA (Grupo de Usuarios de Amstrad) cuenta con casi 11 000 referencias entre juegos y software en sus diferentes versiones.

Alimentado durante décadas con colecciones personales, donaciones y adquisiciones costeadas por el bolsillo particular de un reducido grupo de personas, en su interior encontramos mucho más que la inmensa mayoría de juegos del catálogo histórico del Amstrad CPC. De cada título podemos encontrar las diferentes versiones publicadas en todo el mundo, así como las diferentes variaciones conocidas; bien es sabido que casas como Mastertronic solían usar diferentes colores de cintas y pegatinas, por poner un ejemplo.

Pero esta colección no permanece recluida para el onanismo particular de los visitantes a dicho sótano. Sin saberlo, cuando te atacó la nostalgia y fuiste a descargarte algunos de tus juegos favoritos de tu infancia, es bastante posible que lo hayas obtenido de un volcado proveniente de dicha colección; y es que el GUA lleva décadas volcando esas cintas, discos y cartuchos y escaneando instrucciones y carátulas, para disfrute de todo el mundo. Además del software, el almacén del GUA cuenta con accesorios y máquinas de lo más variopinto. En pocos lugares de Europa podréis encontrar, en la misma habitación, un KC Compact proveniente de la antigua República Democrática Alemana, así como un Aleste ruso.

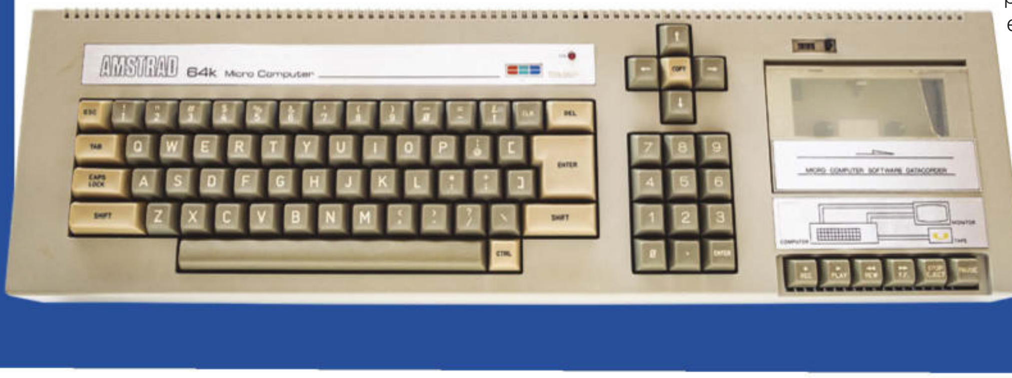


» La biblioteca de Alejandría del Amstrad.

Entre las actividades de preservación y divulgación del GUA se encuentran las famosas 'misas de la abadía' en la que os hablamos en el número 42 de esta misma revista. Fue precisamente en dicha misa cuando se presentó al grupo el prototipo número 27, propiedad del coleccionista privado Jorge Selfa. Dicho prototipo formó parte de la primera hornada de máquinas fabricadas para que las casas de software pudiesen empezar a preparar juegos y programas para el nuevo ordenador y se diferencia en las unidades finales no solo en su color de carcasa; llevan además el simulador de Gate Array.

"Después de unos años coleccionando llegó la sorpresa a través de un grupo en Facebook dedicado a los amantes de Amstrad CPC", nos cuenta el propio Jorge. "Un usuario inglés publicó las primeras imágenes del prototipo creando una expectación máxima entre todos. No tardaron en llegar las preguntas dudando de la veracidad de las imágenes, hasta que lo abrió y fotografió el interior con (oh sorpresa) una segunda placa prototipo del conocido gate array, el dedo ya estaba en la llaga y el santo grial frente a todos nosotros".

Una vez certificada la autenticidad del modelo, este tenía que venir a casa. "Me consta que varios mantuvimos conversaciones privadas para adquirirlo pero el coleccionista tampoco tenía claro su valor hasta que pasados unos años la subasta en eBay de otra unidad (mezclada con partes del teclado comercial) le dieron un valor de referencia". Tras una negociación exitosa y un viaje relámpago a Leeds, Jorge vuelve a casa con el codiciado premio bajo el brazo, lo que permite su estudio, fotografía y escaneo de las diferentes placas para dejar también preservado un pedazo de historia de la informática y el videojuego. "Desde entonces lo he podido exhibir en diferentes charlas y eventos, documentar y publicar las imágenes más detalladas, en definitiva compartirlo con todos los que somos entusiastas y amantes de la marca", apostilla Jorge. Una auténtica suerte que podamos disfrutarlo.



» Una pieza histórica: el prototipo número 27.

LOS CLONES NO LICENCI

Texto de Jaime González

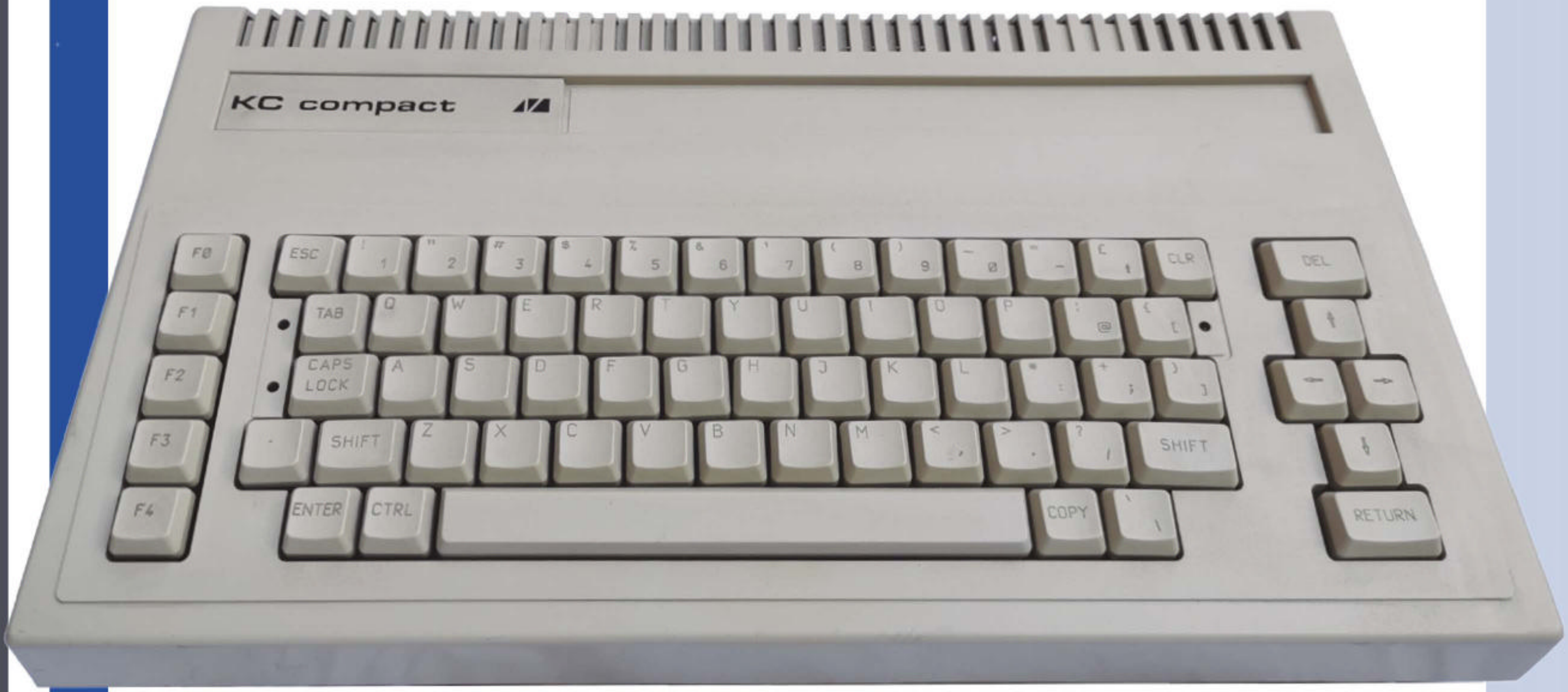
RFT KC COMPACT

En 1989, la empresa germano-oriental VEB Mikroelektronik decidió fabricar un nuevo ordenador en su planta de Mühlhausen, la Wilhelm Pieck.

Hasta entonces, en la República Democrática de Alemania se habían desarrollado equipos propios (con circuitos integrados occidentales pero con diseños, configuraciones y sistemas operativos creados localmente), como los KC 85 y KC 87; el nuevo micro, sin embargo, era un clon de un equipo británico, un Amstrad CPC 464 con la versión 1.1 del BASIC de Locomotive. En el Compact, la funcionalidad de los chips 'custom' del CPC se replicaba con circuitos integrados discretos. Para descubrir qué hacían exactamente esos chips 'custom', los ingenieros de la Wilhelm Pieck tuvieron que recurrir a la ingeniería inversa.

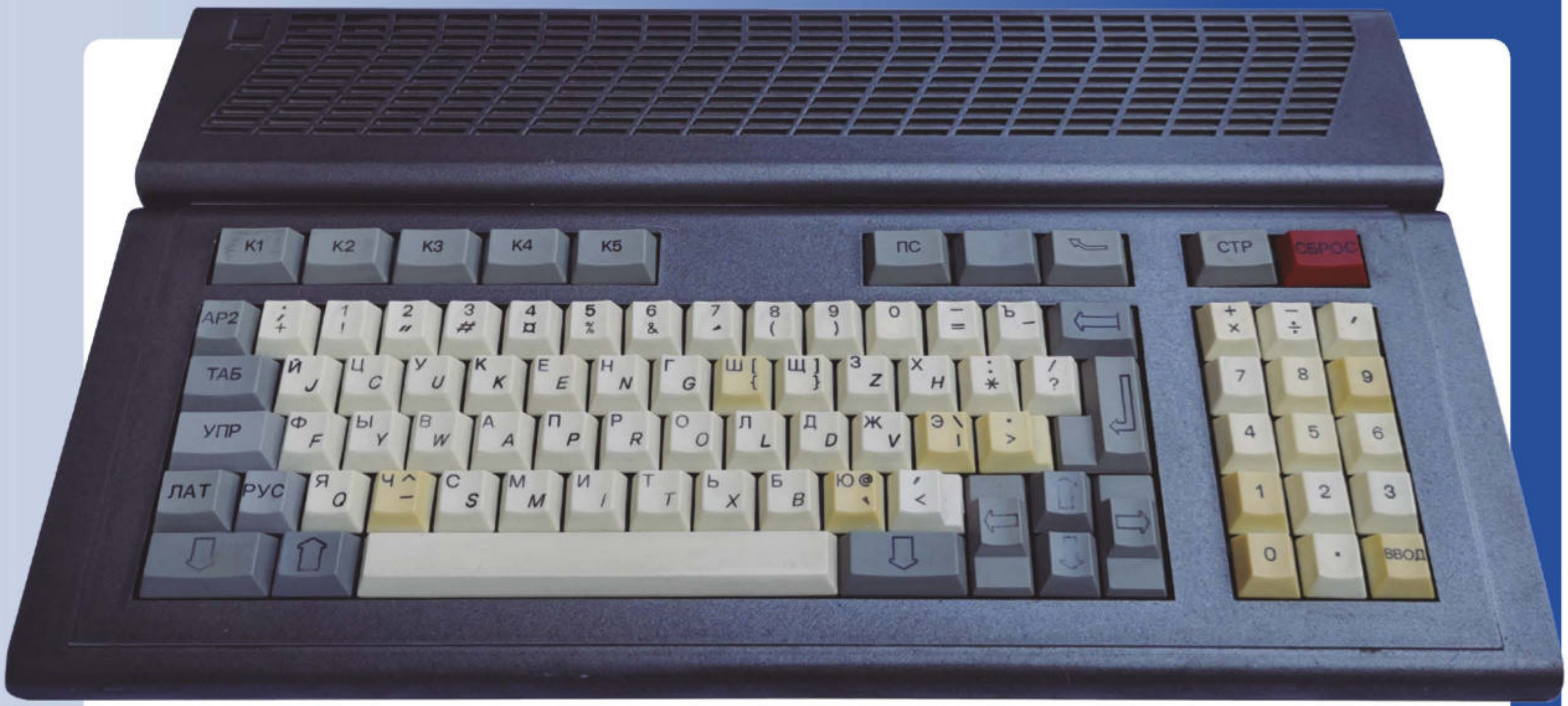
El KC Compact se comercializó a través de RFT y duró un año en el mercado, desde 1989 hasta que se produjo la reunificación de Alemania en 1990. Durante el tiempo que estuvo en venta se comercializaron también juegos occidentales traducidos al alemán, con una carátula propia y numerados del uno al veinticuatro. Se denominaban Spielebox, y por ahí asomaron títulos como *Fruity Frank*, *Boulder Dash* (rebautizado como *Digger*), *Cyrus Chess* (*Schach 1*) o *Arkanoid*.

Aunque el bus de expansión del KC Compact utiliza un conector propietario, replica el pineado del puerto de expansión del CPC, de manera que es posible fabricar adaptadores que permiten enchufar en el KC dispositivos modernos, como el Dandanator y sus derivados o la tarjeta M4: todo ello es muy útil, dado que encontrar una controladora y una disquetera originales para el Compact es hoy día imposible.



» RFT KC Compact, un diseño elegante para hacer frente al tirón de los Commodore 64 en las dos Alemanias.

ADOS DE AMSTRAD CPC



» Aleste 520EX, el Frankenstein siberiano que podría luchar por el título del ordenador de 8 bits más potente.

ALESTE 520EX

El Aleste 520EX (Алеста, pronunciado 'Alesta') es un clon del Amstrad CPC 6128 fabricado y comercializado por la compañía rusa Patisonic entre 1993 y 1995.

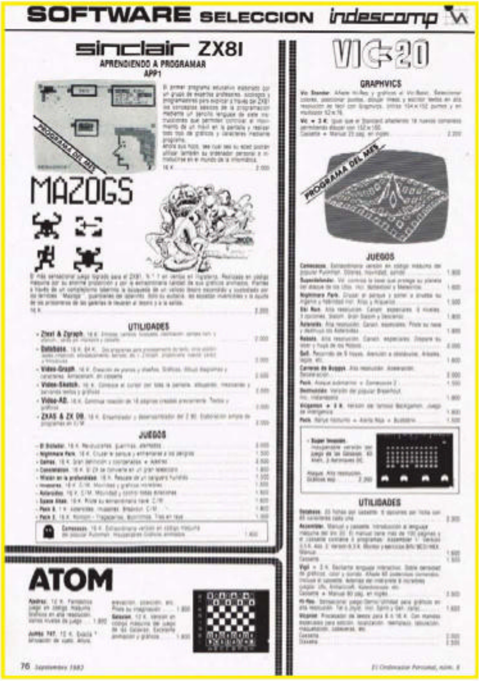
Pero cuenta con una particularidad añadida, además es capaz de correr el MSX-DOS y algunos juegos parcheados de MSX y MSX2. Su origen es curioso: a principios de la década de 1990, un par de adolescentes de Omsk consiguen un CPC 6128 por casualidad, y lo abren pensando que es similar al ZX Spectrum, pero se llevan una sorpresa cuando descubren que es bastante parecido en sus características al sistema de moda en Rusia en aquella época, el MSX. Deciden entonces emprender un proyecto que suena bastante rocambolesco: clonar el CPC y, a partir de su hardware, emular un MSX.

En 1991 se ponen en contacto con una empresa de electrónica local, Patisonic, para que les dé soporte. Patisonic, que se había dedicado a fabricar y vender clones del PDP de DEC y del ZX Spectrum, no planeaba obtener grandes beneficios con semejante engendro. De hecho, su gran apuesta era la Dandy, una consola clónica de la Nintendo NES que comenzarían a vender a partir de 1994. Para Patisonic, sacar adelante el Aleste era una operación de prestigio en un momento en que las compañías competidoras y los aficionados a la electrónica rivalizaban por ser los primeros en alumbrar un clon de MSX que funcionara. El resultado, el Aleste 520EX, es un ordenador con 512 Kb de RAM capaz de correr todo el software de Amstrad CPC que se ha probado en él, y también algunos juegos parcheados de MSX como *Vampire Killer*, *Firebird*, *Metal Gear* o los *King's Valley 1* y *2*.

Patisonic fabricó un número indeterminado de unidades, aparentemente unas cuantas decenas, y lo comercializó solo en su región. Junto con el ordenador se entregaban los esquemas eléctricos del aparato, por lo que pronto los aficionados comenzaron a fabricar y vender sus propios Alestes al margen de la distribución oficial. De esta forma, el número real de unidades en circulación podría haber duplicado la cantidad de máquinas producidas por Patisonic.

JOSÉ LUIS DOMÍNGUEZ, EL HOMBRE TRAS AMSTRAD ESPAÑA

Si Marion Vannier era el ojito derecho de Alan Sugar en Francia, Domínguez era su hombre en España, Un vendedor nato que comienza vendiendo libros, cursos de inglés y acaba plantando cara a la todopoderosa Investrónica llevando microordenadores Amstrad a infinidad de hogares españoles. Una historia singular de superación, sentido de la oportunidad, y arrojo personal.



SOFTWARE SELECCION indescomp

sinclair ZX81

APRENDIENDO A PROGRAMAR

APP1

PROGRAMA DEL MES

MAZOGS

UTILIDADES

JUEGOS

ATOM

VIC-20

GRAPHVICS

PROGRAMA DEL MES

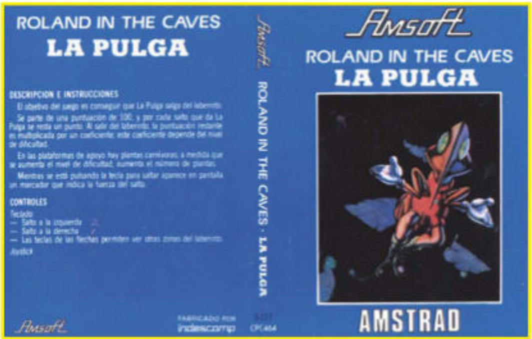
JUEGOS

UTILIDADES

» Los primeros anuncios de Indescomp para venta de software, en revistas como *Ordenador Popular* o *ZX*.

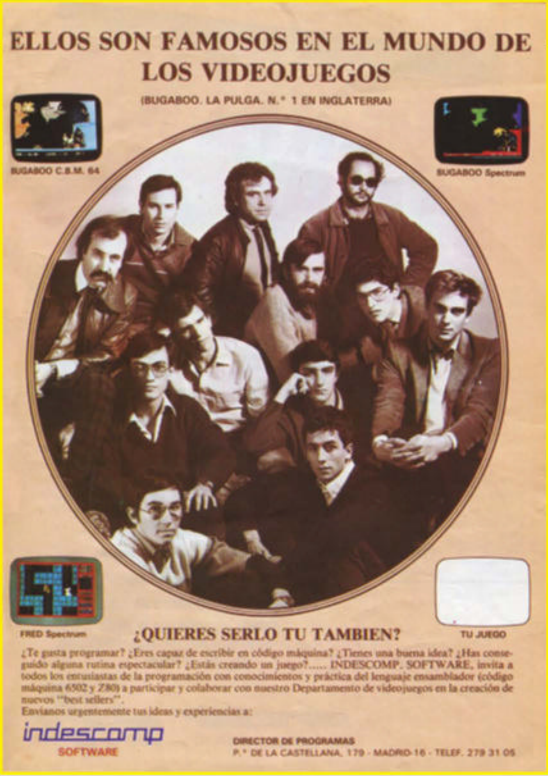
Texto de Jesús Martínez del Vas

José Luis comenzó su trayectoria como vendedor en el Madrid de mediados de los setenta, de la forma más cruda posible: a puerta fría, cargando con una maleta repleta de ejemplares de *The New Caxton Encyclopedia.* Su situación económica era compleja, dado que su padre falleció en un desgraciado atropello tras quebrar la empresa familiar. De los libros pasó a la venta de cursos de inglés, y posteriormente a los seguros de vida. Su eficacia le llevó a Nationale-Nederlanden. "Estuve allí dos años y llegué a ser director comercial, tenía un coche estupendo, pero un día vi una máquina en un bar. Tipo 'ping-pong', ibas moviendo las dos paletas con una bola de un lado para otro. Y se me encendió la luz. La electrónica, el futuro, y lo relacioné con los cursos de inglés. Me dije: 'si pudiera meter en una televisión un curso de inglés, sería la bomba. La gente usaría un aparato que tengo que crear, y sería un producto único'. Me puse a pensar en ello: ese punto fue realmente el inicio de todo el proceso de Amstrad España. Empiezas con una idea y sueles acabar con otra idea distinta que es muchísimo mejor. Pero la primera idea es la que te ha llevado a la buena. Esto fue lo que me pasó a mí". Ese aparato que imaginaba ya existía en realidad: el microordenador personal. En la Escuela de Telecomunicaciones le hablaron del ZX81 de Sinclair. "Me dije: me tengo que ir a Inglaterra. Me puse a buscar en revistas y me organicé un viaje. Cogí un traductor chileno, Jorge Silva, un exmilitar al que habían condenado a muerte durante la dictadura chilena y le habían torturado. Fuimos a la oficina de Sinclair, donde nos dijeron que esto ya estaba dado a una empresa española, El Corte Inglés. Habíamos llegado tarde". Intentó distribuir ordenadores Acorn Atom en España, pero fue un fracaso del que a duras penas pudo recuperarse financieramente. "Pensé que lo ideal es que me metiera en el tema de los juegos. Me di cuenta a través de mis viajes de lo que se movía en torno al ZX81, había una serie de juegos, ferias… Me fui con mi amigo chileno por las Ferias intentando negociar los royalties de algún juego. Monté una pequeñísima empresa en la Castellana con dos ingenieros". Llegó a acuerdos con compañías como Quicksilva, fundó el sello Indescomp y publicó sus primeros anuncios en la revista mensual *Ordenador Popular*, pionera en publicaciones especializadas de informática. "A los dos días de su salida, abrí el buzón de la oficina y me encontré con 80-100 pedidos: pegué un salto de alegría y me dije que habíamos encontrado el camino, la luz. Cuando fueron apareciendo otros ordenadores, el ZX Spectrum, aquello empezó a moverse más. Esa fue mi verdadera entrada en este mundillo". Y su principal aportación en aquellos co-



» *La Pulga* para Amstrad le dio a José Luis la oportunidad de distribuir los ordenadores en España.

» Paco Suárez, autor de nuestro primer exitazo de 8 bits en UK.



ELLOS SON FAMOSOS EN EL MUNDO DE LOS VIDEOJUEGOS

(BUGABOO. LA PULGA. N.º 1 EN INGLATERRA)

BUGABOO C.B.M. 64

BUGABOO Spectrum

FRED Spectrum

¿QUIERES SERLO TU TAMBIEN?

TU JUEGO

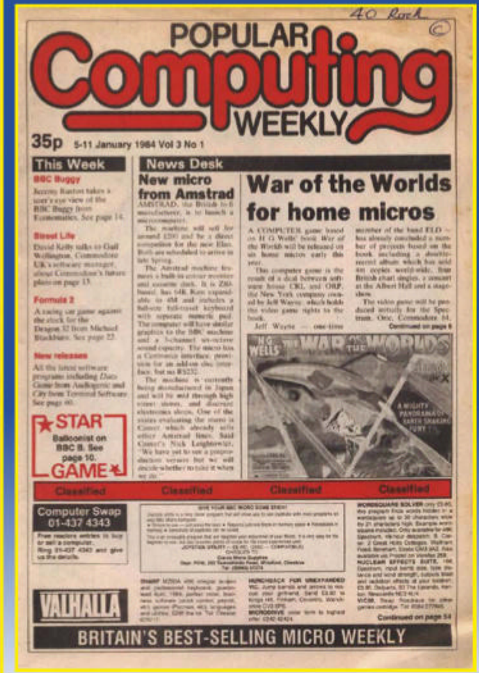
¿Te gusta programar? ¿Eres capaz de escribir en código máquina? ¿Tienes una buena idea? ¿Has conseguido alguna rutina espectacular? ¿Estás creando un juego?..... INDESCOMP. SOFTWARE, invita a todos los entusiastas de la programación con conocimientos y práctica del lenguaje ensamblador (código máquina 6502 y Z80) a participar y colaborar con nuestro Departamento de videojuegos en la creación de nuevos "best sellers".

Envíanos urgentemente tus ideas y experiencias a:

indescomp
SOFTWARE

DIRECTOR DE PROGRAMAS
P.º DE LA CASTELLANA, 179 - MADRID-16 - TELEF. 279 31 05

» Anuncio de Indescomp en la revista *ZX* para buscar talentos.



40 Rock

POPULAR Computing WEEKLY

35p 5-11 January 1984 Vol 3 No 1

This Week

BBC Buggy

Street Life

Formula 2

New releases

STAR Balloonist on BBC B. See page 10. GAME

News Desk

New micro from Amstrad

War of the Worlds for home micros

Continued on page 6

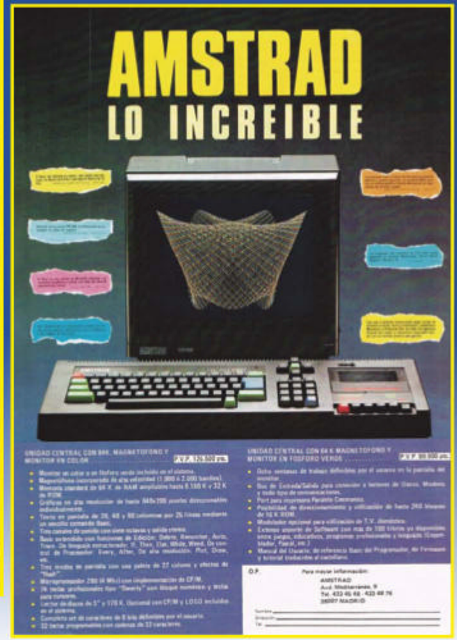
Classified

Computer Swap 01-437 4343

VALHALLA

BRITAIN'S BEST-SELLING MICRO WEEKLY

» José Luis descubrió en la prensa su camino (Amstrad) y supo llevar a esos medios lemas tan directos como 'Lo Increíble'.



AMSTRAD

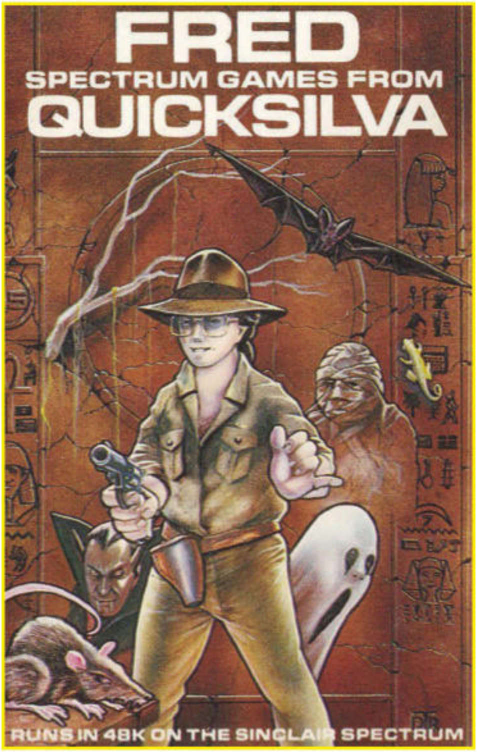
LO INCREIBLE

mienzos fue ser la primera compañía de videojuegos en España. Y la primera en cosechar dos éxitos internacionales de primer nivel para ZX Spectrum: *La Pulga (Bugaboo)* y *Fred*.

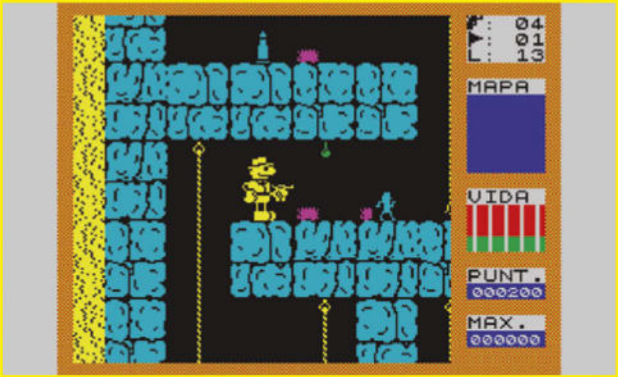
"Un día —recuerda José Luis— me dice uno de los chavales: 'he recibido una cinta de un tipo de Badajoz, Paco Suárez, que ha inventado una historia en la que según el tiempo que aprietes la tecla, un asterisco salta y hace una parábola'. Yo dije, 'pero eso no es un juego, ¿para qué vale?'. Me aclaraban que no, que es una técnica que luego se podría aplicar en un juego. Y le hicimos venir a este chico, con su melena, y es cuando conozco a Paco Suárez. Lo ideal era hacer un juego con esa técnica y empezamos a pensar en algo que se caía en un sitio y salía apretando más o menos tiempo la tecla de salto. Ahí empezó la historia de *La Pulga*". Al proyecto de Paco Suárez se añade el de los muchachos de Made in Spain: Carlos Granados, Fernando Rada y Paco Menéndez, que por su cuenta dan forma en Indescomp a una fantástica aventura de laberintos, *Fred*. Ambos cosechan gran éxito en Inglaterra a finales del 83, pero José Luis llega a la conclusión de que el software planteaba excesivos problemas y dejaba márgenes pequeños. No era el mercado que buscaba. "En un viaje a Londres para pagar royalties a la gente, vi una revista llamada *Popular Weekly*, que ponía 'Amstrad, el gigante de la electrónica, está trabajando en un nuevo ordenador que será una revolución'. Y me dije 'ese es mi objetivo'. Cogí a Silva para localizarles e ir a verles. Llamamos decenas de veces pero no nos hacían caso". Bob Watkins, directivo de Amstrad, no quería oír hablar del mercado español. El nuevo ordenador, el Amstrad CPC, tenía prevista su salida en el verano de 1984. "*Bugaboo* comenzó a tener nombre, llegó a ser 'bestseller', y como no había manera de entrar en Amstrad (ni por carta ni nada) usé la carta de *La Pulga*. Llamé a Watkins y le dije 'ya no queremos hablar del ordenador, queremos ir a hablar de un juego llamado *Bugaboo* para Spectrum, que es número uno en ventas'. Y ahí cambió la cosa. En ese momento, Amstrad estaba buscando juegos. Di con la tecla". José Luis consiguió cita en Amstrad, y Bob le preguntó en cuánto tiempo podría tener la conversión de su juego para el futuro Amstrad CPC. "Pregunté cuánto tiempo podían darme y me hablaron de dos meses. Creían que yo no podía llegar a ese plazo, y yo le garanticé que lo tendría en un mes. Al tío le debí caer bien, y me facilitó un prototipo. Con él podríamos trabajar y tener en ese plazo el juego. El prototipo era de coña, una pantalla, montones de cable por detrás y un tecladito". Mantuvo una reunión en Madrid con su equipo, y les explicó el compromiso. "Llegamos a un acuerdo para

▶

» José Luis sigue regalándonos discursos inspiradores y su habitual amabilidad.

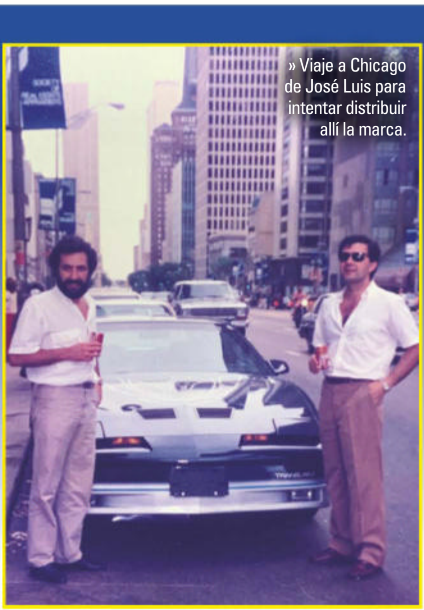


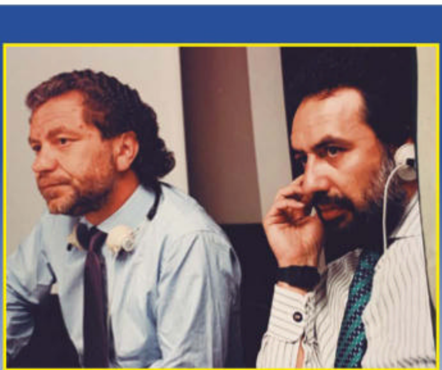
» *Fred*, menos reivindicado que *La Pulga*... pero no menos importante. Y entre nosotros: es mejor.



» [ZX Spectrum] *Fred* fue también número uno en ventas en UK. Muy recordado por los ingleses.

» Toda la dirección de Amstrad España en su sede de Calle Aravaca 22 en Madrid.


» Viaje a Chicago de José Luis para intentar distribuir allí la marca.


» José Luis y Alan Sugar, anunciando en 1987 su acuerdo de compra de Indescomp.

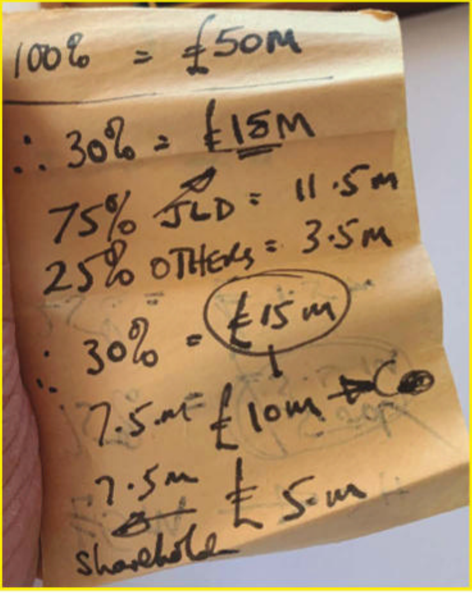
» La presentación del PC1512 en el Scala Meliá.

▶ trabajar también por las noches. Mientras, estudiaban y hacían sus vidas. Había un equipo trabajando por las mañanas y otro por las noches, yo tenía miedo de que aquello petara. Pero yo confiaba mucho en Charlie, me decía que podían hacerlo. No sólo lo tuvieron acabado en un mes sino que hicieron otro, *Fred*". Al mes, con una enorme presión, y con *La Pulga* lista literalmente a minutos de partir el vuelo a Inglaterra, José Luis acude a una nueva cita con Bob Watkins. "Ahí fue mi gran jugada, soy muy estratega y me planteo cómo llegar a mis objetivos. No me interesaba si Amstrad tenía o no el juego: yo iba a por el ordenador. Llego con Jorge Silva, y me dice que lo ponga. Le dije que si no estaba delante Sugar, no lo ponía". Tras mucha insistencia, y tras amenazar con irse con el juego, Bob le pide que espere. Y ahí conoció por primera vez a Alan Sugar. "Me encontré con un tipo que, exagerándote, era como un orangután, con una cara de mala hostia impresionante, remangado, pero estaba acostumbrado a esas situaciones, ya era consciente de lo que me jugaba. Le dije: 'Quiero que vea lo que hemos hecho. Sé que tiene una imagen de los españoles muy negativa y quiero enseñarle lo que hemos hecho en un mes, y además le traigo otro, porque hemos hecho dos'. Gesticulaba mucho, Sugar es muy de gestos. Y por el principio de Peter… no cargaba el juego. Y Sugar impacientándose. Pero cargó. Empecé yo a jugar con él, siempre Sugar mirando en la distancia, cruzado de brazos, serio, con su postura característica. No dijo ni bien ni mal, simplemente: 'Okey, okey'. *Fred* le gustó, le hizo gracia, curiosamente. Decía 'On the ropes, on the ropes!'. 'Hable con el señor Watkins para el tema de royalties'. Y entonces le dije: 'No, no, la razón por la que le he hecho bajar es para decirle que le regalo los dos juegos'. Se quedó sorprendido. '¿Como?' 'Le quería demostrar hasta qué punto una persona en España, cuando se propone un objetivo, lo cumple. Los juegos no me importan, lo que me interesa es que cuando piense en España para distribuir sus ordenadores, piense en mí. Es lo único que quiero, no le pido nada más'".

Aquello le hizo quedar pensativo, hasta que finalmente Alan le exhortó a seguirle con un lacónico 'acompáñeme'. Su despacho era una planta completa: él estaba en el centro, en alto, sentado en una mesa antigua que era de su padre. Todo el mundo trabajaba a su alrededor, a la vista. "Me preguntó: 'así que usted quiere ordenadores. ¿Cuántos quiere usted hasta diciembre?' Le dije 500 como le podía haber dicho 50. Me dijo: 'de acuerdo, cuente con ellos. Pero me los tiene que pagar. Tiene que haber una carta de crédito. Pero usted, que me ha dado esa confianza, yo se la voy a devolver'. Lo importante para mí no era de dónde sacar el dinero, sino que esa batalla ya la había ganado, en Inglaterra y sin saber inglés. Y con Sugar, un hombre muy complicado para negociar. Si tuviese que elegir un momento de mi vida profesional, sería ese. Era el hombre más feliz del mundo, dejé mi trabajo de director de seguros, mi mujer me regañaba por haberlo dejado… pero yo quería eso". Y el regreso a España no fue sencillo, porque necesitaba el dinero. Consiguió una carta de pedido de El Corte Inglés con el que negoció préstamos bancarios, y comenzó la campaña promocional del Amstrad CPC en todas las revistas del sector. Antes de las Navidades del 84 ya se había vendido todo. Desde El Corte Inglés le solicitaron cientos, miles de unidades más. El ordenador se convirtió en un rotundo éxito.

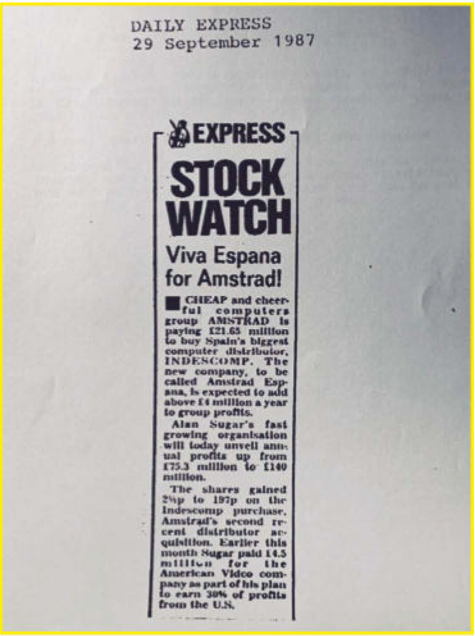
El primer año, en el 82, Indescomp vendió 50 millones de pesetas. En el segundo año la cifra ascendió bruscamente a los 400, cuando ya estaba introducido el software de ZX Spectrum. Pero ese año la facturación se disparó a nada menos que 1100 millones de pesetas. "Eran números importantes ya, pero el asunto era lo que se venía encima. En el año 85 subimos a 6200 millones. Era muy complicado digerir un crecimiento que cada año duplicaba la facturación". Al Amstrad CPC 464 se le unieron nuevos modelos, el 472, el 664, la familia de ordenadores PCW, y el revolucionario PC1512, un PC clónico que ofrecía prestaciones similares a un IBM pero a un precio radicalmente menor. La popularidad de José Luis en Amstrad crece hasta el punto de rivalizar con sus homólogos en Francia o Alemania. "Mi mayor enemiga era Marion Vannier, la francesa: mona, elegante, sofisticada, no podía aceptar que un tipo de España que no sabía hablar inglés triunfara así. Ella, Italia, Inglaterra, aceptaron poner en marcha políticas que yo había puesto en marcha aquí". En 1986, Amstrad compra Sinclair, por lo que el ZX Spectrum pasa a incorporarse a la cartera de productos de Indescomp. El crecimiento de la compañía no era sostenible ya sin la intervención de un socio con un importante músculo financiero. "Empecé vendiendo 0, y en 5 años vendía 28 000 millones de pesetas. Imagínate en cinco años cómo asumes ese crecimiento en logística, personas, almacenes, en dinero, en todo. La mundial. El problema más gordo era el dinero porque Sugar no te perdonaba la carta de crédito. Había un momento en que trabajaba con veintiséis bancos". Así que José Luis puso en marcha una nueva estrategia destinada a que Sugar se lanzara a adquirir Indescomp. Creó el rumor de que empresas como Commodore, Atari o IBM querían usar su red de distribución para crecer en España. Y Sugar se puso nervioso. "Me invitó a Londres, a su casa por primera

> **Llegamos a un acuerdo para trabajar también por las noches. Mientras, estudiaban y hacían sus vidas. Había un equipo trabajando por las mañanas y otro por las noches, yo tenía miedo de que aquello petara. Pero yo confiaba mucho en Charlie, me decía que podían hacerlo. No solo lo tuvieron acabado en un mes sino que hicieron otro, Fred**



100% = £50M
∴ 30% = £15M
75% JLD = 11·5m
25% OTHERS = 3·5m
∴ 30% = £15m
7.5m £10m
7.5m £5m
Shareholde

» El papel donde Sugar esbozó los números de la compra de Indescomp. 15 millones de libras.



DAILY EXPRESS
29 September 1987

EXPRESS

STOCK WATCH

Viva Espana for Amstrad!

CHEAP and cheerful computers group AMSTRAD is paying £21.65 million to buy Spain's biggest computer distributor, INDESCOMP. The new company, to be called Amstrad Espana, is expected to add above £4 million a year to group profits.

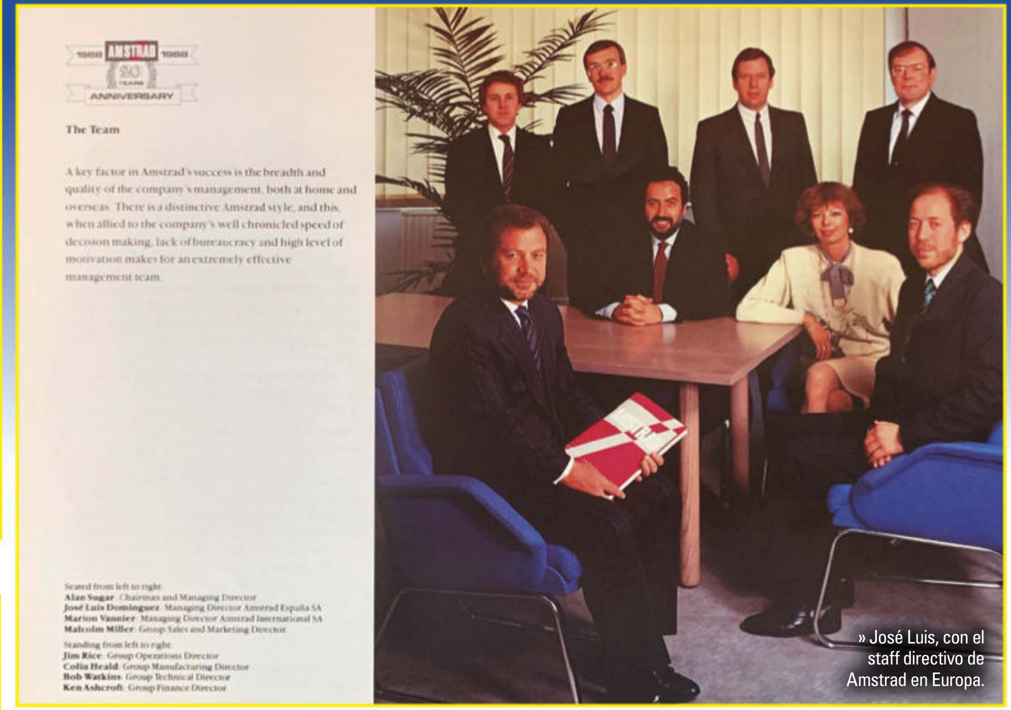
Alan Sugar's fast growing organisation will today unveil annual profits up from £75.3 million to £140 million.

The shares gained 2½p to 197p on the Indescomp purchase, Amstrad's second recent distributor acquisition. Earlier this month Sugar paid 14.5 million for the American Vidco company as part of his plan to earn 30% of profits from the U.S.

» La prensa inglesa se hizo eco del acuerdo con Indescomp.

vez, y me invitó a cenar a un chino normal y corriente. Me dijo: 'tú ya estás muy al límite con este tema, mucha inversión, mucho dinero. He pensado comprarte'. Puse cara normal, le pregunté '¿Y en qué has pensado?'. 'En esta cifra'. Al cambio eran 6200 millones de pesetas. Una parte en acciones de Hong Kong, otra parte en bienes, dinero… No me esperaba esa cifra. Estaba en una nube. Tenía 35 años".

La operación se firmó en el mes de septiembre de 1987, en Barcelona. El precio acordado que se anunció oscilaba entre 21,6 y 32 millones de libras, correspondiendo los 21,6 millones a una parte en metálico y otra en acciones y bienes de Amstrad, y otro pago de 10,4 millones de carácter variable en función de los beneficios. La nueva sociedad se denominaría Amstrad España S.A. El día de la firma, José Luis se guardó la pluma con la que suscribió aquel documento que significaba que el proyecto empresarial de su vida, Indescomp, pasaba a manos de Alan Sugar.



1968 AMSTRAD 1988
20 YEARS
ANNIVERSARY

The Team

A key factor in Amstrad's success is the breadth and quality of the company's management, both at home and overseas. There is a distinctive Amstrad style, and this, when allied to the company's well chronicled speed of decision making, lack of bureaucracy and high level of motivation makes for an extremely effective management team.

Seated from left to right:
Alan Sugar: Chairman and Managing Director
José Luis Dominguez: Managing Director Amstrad España SA
Marion Vannier: Managing Director Amstrad International SA
Malcolm Miller: Group Sales and Marketing Director

Standing from left to right:
Jim Rice: Group Operations Director
Colin Heald: Group Manufacturing Director
Bob Watkins: Group Technical Director
Ken Ashcroft: Group Finance Director

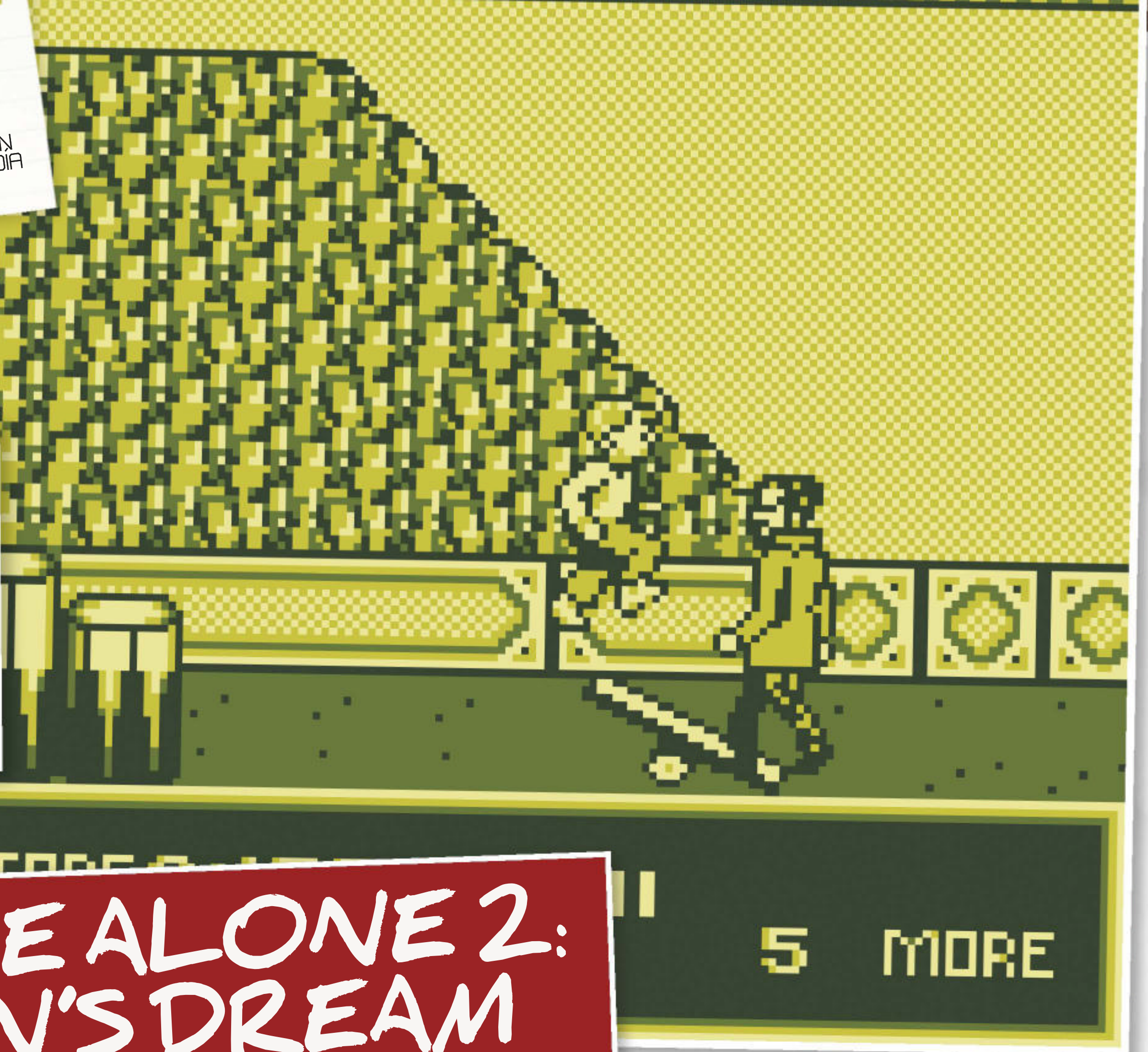
» José Luis, con el staff directivo de Amstrad en Europa.

Y también significaba que se había convertido en un hombre multimillonario. Junto con la pluma, en su caja de madera, conservó la comanda del restaurante chino con su juguetona sucesión de cifras y cuentas. Aunque hoy tenga más de treinta años y luzca bastante más amarillento, aquel papel sigue mostrando en el interior de un decidido trazo circular, los números que marcaron su futuro desde entonces. "JLD = £15 M".

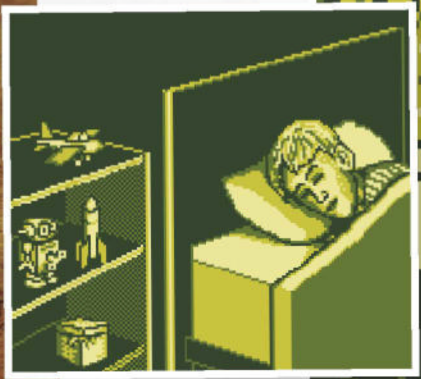
Alan Sugar mantuvo su puesto como presidente, le pidió que se ocupara del mercado de Portugal y que enderezara la situación en Italia. Le hizo miembro del Board de Amstrad, y puso en funcionamiento un impresionante centro logístico en Tres Cantos (Madrid). Pero la motivación de José Luis no era ya la misma, y la línea de productos de Amstrad se estaba diversificando en exceso. La línea PC 2000 causó tensiones, ya que pretendía competir directamente con IBM en el sector empresarial, un campo fuera del espectro de la compañía. José Luis no creía en aquel producto. Sugar le acusó de haber perdido energía tras la compra milmillonaria de Indescomp. "Me llegó algún comentario de que sabía que al comprar Indescomp iba a ganar una empresa y a perder un alto directivo. De gran valor en ese momento. Contaba con que iba a perder la motivación. Y no fue así, yo no perdí la ilusión, lo que pasa es que estaba convencido de que iba a ser un fracaso, como así fue. Sugar tardó años en reconocerme eso, años". Finalmente, le nombra Presidente No Ejecutivo e introduce un nuevo equipo directivo. "Si él iba a meter gente de fuera, le dije que no me sentía cómodo. Fue una salida pactada".

La vida empresarial de José Luis prosiguió a lo largo de los años noventa: triunfó con una empresa de venta a distancia, y salió 'escaldado' de su intento de compra de Galerías Preciados, donde fue utilizado por el Gobierno de turno para forzar a El Corte Inglés a abordar la operación. También tuvo otro escarceo con los poderes políticos para recalar en *Diario 16*, en una etapa corta pero polémica. Actualmente está centrado en la restauración y en las inversiones Forex, y financia proyectos de innovación tecnológica. Como bien visionario, lleva tiempo con el punto de mira centrado en la Inteligencia Artificial. Pero siempre será, para los aficionados a la informática clásica, el hombre que trajo Amstrad a nuestras casas. El hombre tras Amstrad España. *

» José Luis se reunió con Carlos Granados 35 años después. Con ellos, un servidor.



» [Game Boy] Sincroniza tus movimientos y echarás a Marv de la carpa del circo.



» [Game Boy] Kevin huye de Harry y Marv también en sueños: que entraran en su casa le dejó la cabeza fatal.

HOME ALONE 2: KEVIN'S DREAM

Tras hacerse de oro lanzando juegos basados en las películas de la serie Solo en casa, el publicador THQ soñó una nueva aventura para Kevin McCallister... que pronto se convirtió en pesadilla

Texto de Martyn Carroll

La primera noticia de que podríamos jugar a un nuevo título de la franquicia fílmica licenciada *Home Alone* (*Solo en casa* en España) pudo leerse en un número fechado en mayo de 1993 de la revista americana *Electronic Gaming Monthly*. En una entrevista realizada al equipo de Argonaut Software, quienes por entonces estaban centrados en el chip Super FX, el jefe Jez San soltó un detalle: "hemos hecho una adaptación para SNES de *Home Alone 2* para THQ", reveló, "pero no está basada en la película. Hemos cogido a los personajes de esta y hemos creado con ellos una historia completamente nueva. Seguramente se llamará *Kevin's Dream* o *Kevin's Nightmare* (N. del T.: *El sueño de Kevin* y *La Pesadilla de Kevin* respectivamente).

El juego nunca se puso a la venta y ninguno de los principales responsables de Argonaut recuerdan por qué. Jez se queda con la mente en blanco cuando se le pregunta, mientras que el productor Jon Dean solo se aventura a especular. "Recuerdo que se trabajó mucho en el juego", dice, "aunque dejé el estudio antes de que estuviera terminado así que no puedo ayudar a descubrir por qué nunca se lanzó. Pero puedo hacer conjeturas. Cuanto más tardara en terminarse tras el estreno de la película, menos valor tendría la IP así que lo más probable sería que THQ terminara, debido a eso, por cancelarlo".

A Jon no le falta razón: la película se estrenó en 1992 y Argonaut estaba trabajando en el juego a mediados de 1993, seguramente con idea de lanzarlo a finales de año. ¿Era tarde para eso? Quizá sí, pero la versión de *Home Alone 2* para Mega Drive sí se puso a la venta a finales de 1993. Y entonces, en el número de enero de 1993 de Nintendo Power, se desveló que aún tendría que lanzarse *Home Alone 2: Kevin's Dream*... pero no para SNES. El título tenía como objetivo llegar a Game Boy en algún momento del invierno de 1994.

El invierno pasó y Kevin no llegó. Transcurrieron los años, las dos primeras pelis se convirtieron en recurrentes pases televisivos navideños y, en 2020, *Kevin's Dream* apareció en las 'Lot Check leaks'; Lot Check es un proceso de Nintendo Of America que revisa y aprueba cada título antes de su lanzamiento. Unos piratas informáticos lograron colarse en los servidores de Nintendo y descargar gigabytes de datos sobre

LOS DATOS

» **COMPAÑÍA:**
THQ

» **DESARROLLADOR:**
UNEXPECTED DEVELOPMENT

» **PLATAFORMA:**
GAME BOY

» **NO-LANZAMIENTO:**
1994

» Una tarjeta VidPro empleada por las tiendas para mostrar los juegos que tenían en stock, lo que indica que la cancelación se produjo en el último momento.

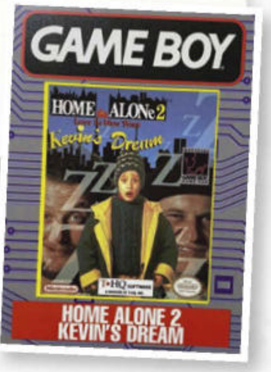


Imagen © @PPLToast

JUEGOS PROTAGONIZADOS POR EL PEQUEÑO MACAULAY QUE SÍ SE LANZARON

HOME ALONE

1991, IMAGINEERING INC

■ Kevin debe proteger su hogar y defenderse de Harry, Marv, y... ¿un horno gigante? Se toman muchas libertades, pero es una divertida adaptación para Game Boy de la película realizada pensando en los jugadores más pequeños.

SCORE LIVES HITS
500 2

HOME ALONE 2: LOST IN NEW YORK

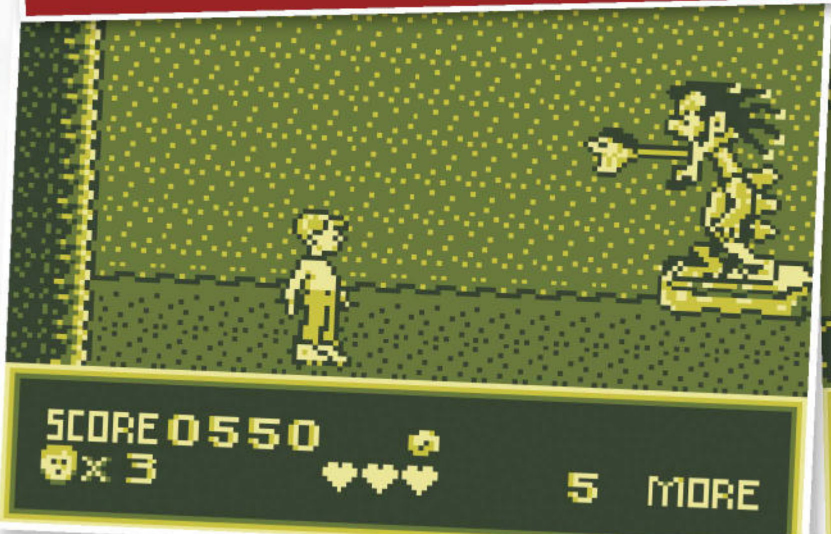
1992, IMAGINEERING INC

■ Kevin vuelve a Game Boy, en qué hora, con una adaptación espantosa de terribles mecánicas en las que recoger objetos ridículas hasta para los más chiquitines. Hace que el original parezca *Super Mario World*.

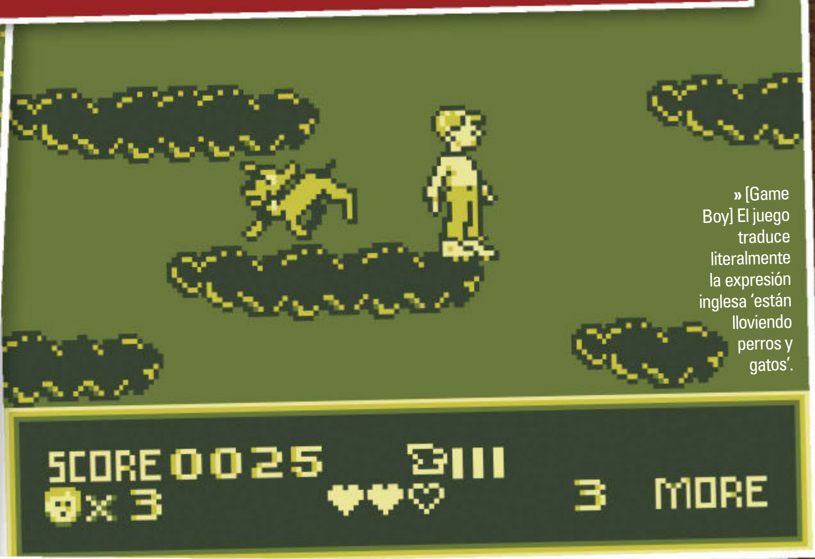
THE PAGEMASTER

1994, PROBE SOFTWARE

■ Otra peli protagonizada por la entonces aún popular estrella Macaulay Culkin, que genera otro plataformas para Game Boy aunque bastante bueno en este caso. Gustará sobre todo a las siete personas que vieron la película.



» [Game Boy] En el espacio, nadie podrá escuchar los gritos de Kevin.

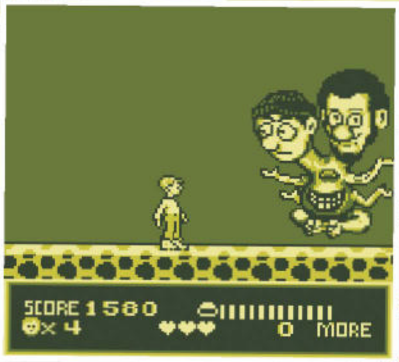


» [Game Boy] El juego traduce literalmente la expresión inglesa 'están lloviendo perros y gatos'.

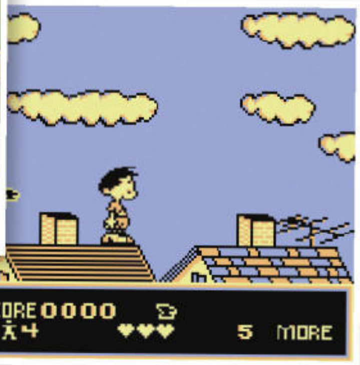
juegos que habían sido enviados para su comprobación; la gran mayoría eran títulos publicados, pero también había juegos terminados pero no lanzados. Y uno de ellos era la versión para Game Boy de *Kevin's Dream*.

Por fin podríamos probar el título y experimentar sus bondades u horrores y, a decir verdad, el juego es un rutinario plataformas 2D aunque la premisa original deriva en algunos elementos imaginativos. Cada fase es un sueño en la cabeza de Kev, desencadenado por los juguetes que ve en su mesilla de noche antes de caer frito. Un payaso lleva su mente durmiente hasta un circo, un cohete a un sueño espacial, y así sucesivamente. Los ladrones Harry y Marv aparecen pesadillescamente transformados en monstruos que encajan temáticamente con cada sueño. Esto culmina en una batalla final contra una abominación que fusiona a Harry y Marv en un enemigo como salido de *La cosa*.

Los créditos del juego revelan que fue creado por Unexpected Development, especializados en desarrollar títulos para sistemas portátiles. El programador Dagan Galarneau se apresura a negarlo: "no recuerdo haber trabajado en ese juego", dice. "Habrá sido otra persona de Unexpected. Seguramente me daba tanta vergüenza trabajar en un título de la serie *Home Alone* que decidí olvidarlo". Un argumento entendible pero, ¿por qué no se publicó? "Creo que cuando terminamos el juego el publicador decidió que *Solo en casa* estaba pasado de moda, y que *Bobby's World* estaba en el candelero..."



» [Game Boy] Harry y Marv se fusionan convirtiéndose en un jefe final.



» [Game Boy] Además de nuevos sprites, *Bobby's World* gana bastante color gracias a su compatibilidad con Super Game Boy.

Aquí la historia da un inesperado giro. *Bobby's World* o *El mundo de Bobby* era un popular programa de dibujos animados que se emitía en Fox Kids desde 1990. El protagonista siempre estaba ideando situaciones fantásticas así que THQ vio que el concepto podría encajar mejor. Kevin fue sustituido por Bobby, y Harry y Marv por los hermanos de Bobby pero en esencia, se trataba del mismo juego. Y corrió exactamente la misma suerte: tampoco se lanzó pero vio la luz en las filtraciones de Lot Check. Ambas versiones fueron víctimas de decisiones comerciales, pero al menos ahora existen. No es un sueño hecho realidad, pero sí tiene final feliz. *

> "Seguramente me daba tanta vergüenza trabajar en un título de la serie Home Alone que decidí olvidarlo"
>
> **Dagan Galarneau**

SUPER METROID

UN LEGADO IMPERECEDERO

EL CLÁSICO DE NINTENDO CUMPLE 30 AÑOS. VOLVEMOS A ZEBES Y HABLAMOS CON CREADORES DE METROIDVANIAS Y METROIDS PARA SABERLO TODO SOBRE LA AVENTURA 2D DE SAMUS ARAN

TEXTO DE DARRAN JONES

Muchos de los que llevamos ya algún tiempo jugando, hemos pensado lo curioso que resulta la concepción y popularización del término Metroidvania… sobre todo porque ya existían aventuras como *Aztec, The Maze Of Galious* o *Nodes Of Yesod* antes de que llegaran *Metroid* y *Castlevania*. Pero sí, es cierto que fue *Metroid* el título que ayudó a cristalizar el concepto para muchos jugadores, lo cual en gran medida sucedió y perfeccionó en 1994. Ese año se puso a la venta *Super Metroid*, la ambiciosísima secuela dirigida por Yoshio Sakamoto, que no solo aprovecharía al máximo la potencia de Super Nintendo, sino que además serviría como final del arco argumental iniciado en 1987 con *Metroid* para Famicom Disk y continuado por *Metroid II: Return Of Samus* en la Game Boy de Nintendo. Y vaya, desde luego que seguramente sea el *Metroid* en el que la mayoría de jugadores piensa cuando se menciona el término Metroidvania.

Aunque es bien conocida la influencia de la película *Alien* en la serie *Metroid*, también podría decirse que *Super Metroid* de por sí es un título tremendamente cinematográfico, quizá el que más entre todas las primeras aventuras de Samus. “Cuando escuché por vez primera las palabras: ‘El último Metroid ha sido capturado, la galaxia está en paz’, fue una gran sorpresa”, admite Darren Kervin, fundador de la popular página web sobre *Metroid* Shinesparkers. “Hasta ese momento, no habían doblado demasiados títulos de SNES y esas palabras pronunciadas por Dan Owsen fueron un arranque memorable”.

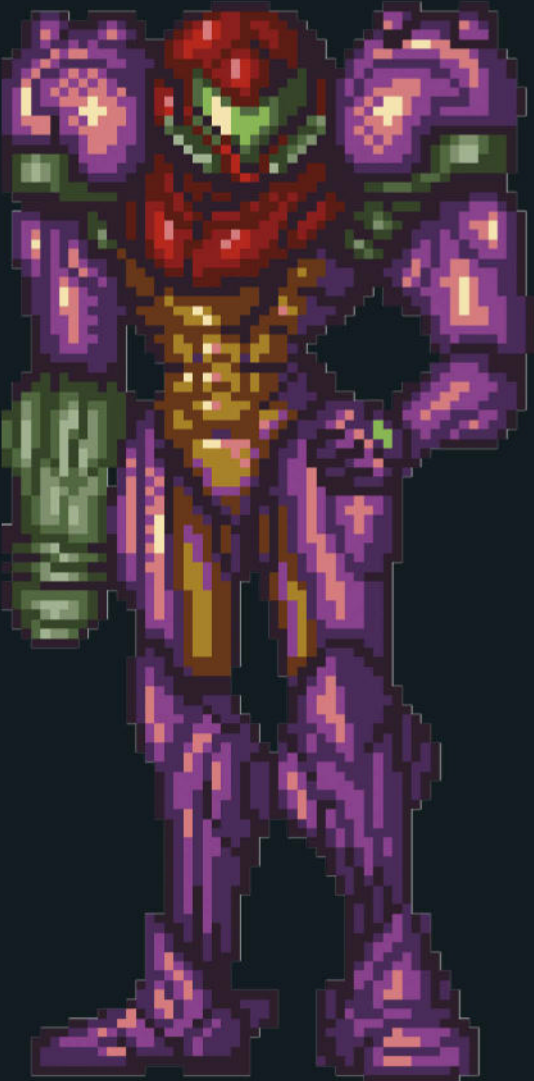
El comentario de Darren acerca de la sensación fílmica que aporta *Super Metroid* es interesante porque, tras ese inolvidable comienzo que repasa mediante texto escrito e imágenes en blanco y negro las anteriores hazañas de Samus, el resto de la historia se cuenta inteligentemente en el juego. “Cuando se lanzó *Super Metroid*, lo que más me llamó la atención fue su narrativa”, recuerda Derek Yu, creador de los *Spelunky* y el Metroidvania *Eternal Daughter*. “Me sigue pareciendo impresionante todo lo que cuenta el juego con tan pocas palabras: tras la breve introducción, rara vez pierdes el control de Samus. Y la sensación de tensión y misterio nunca decae hasta que finalmente escapas de Zebes”.

Super Metroid recibió excepcionales críticas las cuales destacaron su fantástica atmósfera y su mecánica de juego. *Nintendo Magazine System* lo definió como “un título perfectamente diseñado con defectos insignificantes” y le puso una nota del 92%. En *Super Play* se mostraron igualmente entusiasmados: “la característica más importante del juego es su atmósfera”, y el equipo de la publicación le concedió otro 92%. En un análisis rubricado con un 5/5, Slasher Quan de *GamePro* escribió que “visualmente *Super Metroid* despliega un ambiente maravillosamente apropiado y oscuro”, y también destacó el apartado sonoro de *Super Metroid* remarcando su carácter “sombrío y apagado, pero realmente genial al mismo tiempo”.

Thomas Happ, creador de *Axiom Verge* y su secuela, recuerda el impacto que le causó el título de Nintendo. “Por aquel entonces estaba en el instituto. Me hacía mucha ilusión jugar a un título de 24 megabits, seguramente sería enorme. Por supuesto, me encantó y lo rejugué bastantes veces hasta conseguir terminarlo en tiempo mínimo y con el 100% de los items (aunque creo que no hice las dos cosas a la vez)”. Thomas menciona la atmósfera que impresionó a tantos analistas en su lanzamiento. “Yo diría que es crucial. Supongamos que coges su mecánica y lo transformas todo para que parezca y suene como *Yoshi’s Island*; seguiría siendo divertido, pero no tendría la misma resonancia que la espeluznante sensación de ciencia ficción terrorífica de *Metroid*. La serpenteante estructura laberíntica golpea tu cerebro en el mismo lugar que la etérea música de sintetizador en los pasillos alienígenas abandonados”.

Tim Longo lleva diseñando videojuegos desde finales de los noventa y también cree que la ambientación de *Super Metroid* es una importante clave de su éxito.

> “CUANDO SE LANZÓ SUPER METROID, LO QUE MÁS ME LLAMÓ LA ATENCIÓN FUE SU NARRATIVA”
>
> **DEREK YU**



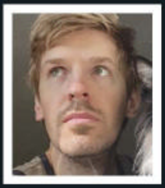
LOS ENTREVISTADOS

CASS KING
Guacamelee! 2

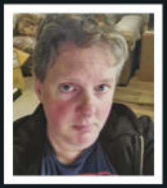
SIMON ANDERSON
Owlboy, Vikings On Trampolines

DEREK YU
Eternal Daughter, Spelunky

TIM LONGO
Tomb Raider: Anniversary



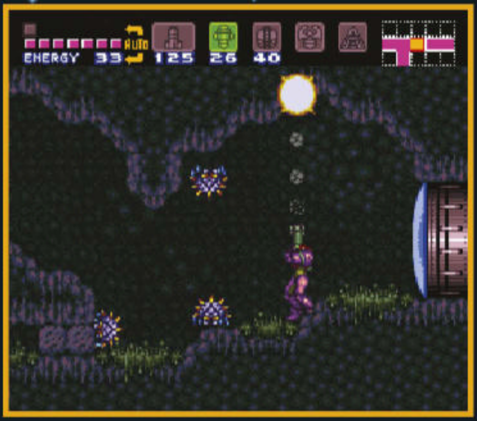
IAN CAMPBELL
Guacamelee! 2, Bleed

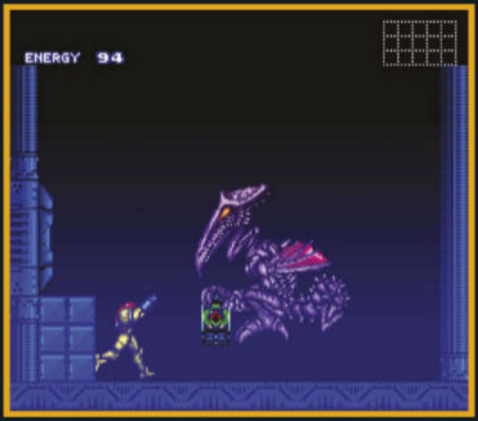


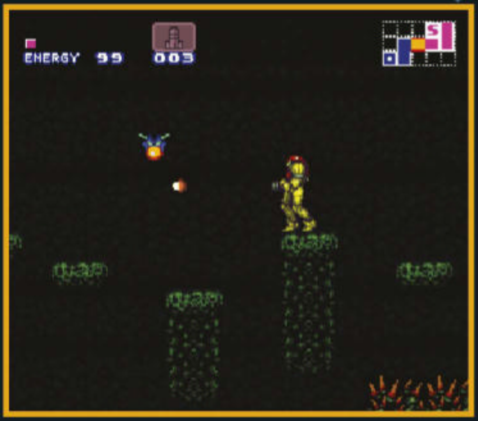
THOMAS HAPP
Axiom Verge, Axiom Verge 2

JACOBO LUENGO GÓMEZ
Metroid: Samus Returns

JACK MATHEWS
Metroid Prime Trilogy

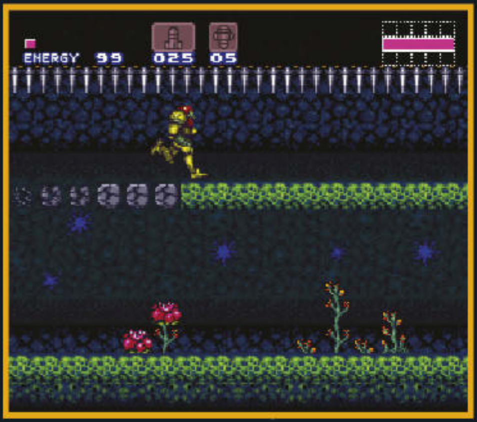

» [SNES] Un gran ejemplo del diseño de los mundos en *Super Metroid*. Dispara un supermisil al techo y los enemigos caerán al suelo.


» [SNES] El primer encuentro de Samus con Ridley anticipará lo que llegará después en *Super Metroid*...


» [SNES] Si disparas a estas libélulas ígneas todo se oscurecerá, dejando a Samus en una penumbra casi total y por tanto en peligro.

“Tiene una visión muy única y muy especial de la ciencia ficción”, empieza a decirnos. “Como pasa con *Zelda* y *Mario*, no hay casi nada que se le parezca en tono. Incluso a día de hoy. No es demasiado oscuro pero tampoco demasiado caricaturesco. Tiene un gran toque de ciencia ficción pero funciona por sí solo. Creo que [Nintendo] nunca ha tenido miedo de mantener esa sensación de ciencia ficción clásica frente a tantas tendencias cienciaficcionescas que podría haber adoptado o seguido. Todo eso quedó establecido en *Super Metroid*”.

Como se ha apuntado más arriba, *Super Metroid* perfeccionó los elementos que *Metroid* presentó a los usuarios. La potencia adicional de Super Nintendo también hace que la secuela sea técnicamente superior en todos los sentidos imaginables. Cuando Samus aterriza en Zebes, el sonido se mantiene al mínimo, solo se escucha la lluvia torrencial y los ocasionales relámpagos, pero pronto van emergiendo unas melodías maravillosamente inquietantes a medida que Samus explora (véase el apartado Excelencia Acústica). Cierto es que las distintas zonas de Zebes en *Metroid* ya iban codificadas por colores, pero mejoran significativamente en la continuación de 16 bits ya que cada área es reconocible al instante cuando Samus las atraviesa, desde las exuberantes junglas de Brinstar Superior hasta las zonas de Norfair llenas de volcanes y los metálicos corredores de la Nave Hundida.


» [SNES] El puente de los novatos, una de las primeras trampas colocada ahí para que aprendas a usar el Dash con tal de cruzarlo.

“ME HACÍA MUCHA ILUSIÓN JUGAR A UN TÍTULO DE 24 MEGABITS, SEGURAMENTE SERÍA ENORME”

THOMAS HAPP

En muchos sentidos, los escenarios de *Super Metroid* son tan inolvidables como las criaturas que los habitan, y como dice Jacobo Luengo Gómez, que ha trabajado en *Metroid: Samus Returns* y *Metroid Dread* “el entorno es crucial dentro del juego. No se limita a ser una mera excusa para que vayas de un lugar a otro, sino que cada uno cuenta su propia historia y tiene su razón de ser. ¿Por qué hay una tubería de cristal rota? ¿Quién o qué la ha destruido? ¿Podría hacer yo lo mismo si tuviera suficiente poder? Esto les da una identidad única, mientras que como jugador te ayuda a trazar una hoja de ruta a pesar del gran tamaño del mapa”.

Ian Campbell de Drinkbox Studios y diseñador jefe de *Guacamelee! 2* —que tiene muchos puntos en común con la serie *Metroid*— explica que “en las fases iniciales o intermedias, el juego siempre te guía sutilmente y sienta las bases para las revelaciones que están por llegar. Al principio tus movimientos están restringidos de manera que no entiendes o reconoces, así que el viaje se siente como propio mientras aprendes y dominas tus habilidades. Al mismo tiempo pasas por lugares tan memorables que te acordarás de ellos dos o cuatro horas más tarde, y volverás atrás para descubrir un nuevo camino a seguir”.

Jack Mathews no es un novato en el universo *Metroid*, ya que ha trabajado en los tres títulos de *Metroid Prime*. Jack es plenamente consciente de la importancia del diseño ambiental de *Super Metroid*, y una de las características que capta fabulosamente la trilogía *Prime*. “En cualquier parte del juego tienes la sensación de saber en qué entorno te encuentras, a menudo sin necesidad de consultar el mapa”, explica. “El mundo parece vívido y real”. Es un aspecto del título cuya querencia comparte con el creador de *Owlboy*, Simon Anderson. “Hay muchos elementos que hacen de *Super Metroid* algo único. El énfasis que pone en cómo maneja la progresión de la exploración. Quizá la mecánica de ramificación que ofrecen las mejoras, o el cautivador escenario. Pero para mí, si hay algo en lo que *Super Metroid* y la serie *Metroid* siempre ha destacado, ha sido en la sensación de presencia del entorno”.

Otro importante aspecto del diseño ambiental del juego no son solo las criaturas que habitan Zebes, también el modo en cómo se sienten parte de un ecosistema real, algo reforzado con detalles gráficos como sacos de huevos, capullos abiertos e incluso estiércol. Habrá que ir avanzando a través de todo esto si queremos que Samus complete su misión, pero a diferencia de otros juegos de entonces la sensación subyacente es que todo tiene una razón de ser, ya sea para utilizarse como plataformas improvisadas o para actuar como llamadas de atención cuando la cazarrecompensas se quede atascada. Un Dachora, por ejemplo, mostrará visualmente a Samus cómo realizar la muy útil Técnica Cometa, y un trío de Etecoons realizarán para ella el Salto de Pared. “Utilizar el diseño de los enemigos y el de los niveles para que se complementen es también uno de mis aspectos favoritos del juego”, reconoce Tim. “La mayoría de los enemigos son bastante simples, pero en combinación con un buen diseño de niveles y entornos, y en consonancia con otros tipos de enemigos, originan desafíos especiales y memorables”.

Si los diseños de entornos y monstruos de *Super Metroid* son mucho más ambiciosos que los de sus predecesores, lo mismo puede decirse de su gigantesco mapa, que resulta sorprendentemente fácil de recorrer para Samus. Esto se debe a que cada zona tiene su propio entorno, pero también a la decisión de Nintendo de incluir un minimapa en la esquina superior derecha de la pantalla. Cambia al mapa principal y, aunque no está tan bien señalizado como lo está en otros Metroidvanias más modernos, ofrece tentadoras pistas sobre dónde deberías dirigirte en cada momento. También señala los numerosos puntos de guardado, las

ARMAMENTO

SALUDA A SAMUS, LA PODEROSA CAZARRECOMPENSAS

RAYO CARGADO

Mantén pulsado disparo para realizar un tiro supercargado que eliminará la mayoría de enemigos pequeños.

RAYO DE HIELO

Congela la mayoría de enemigos. Dispárales más para destruirlos o usa sus cuerpos congelados como plataforma.

RAYO DE ONDAS

No solo aumenta enormemente el alcance de tu arma; además te permite atravesar ciertos obstáculos.

RAYO MÚLTIPLE

El armamento de Samus aumenta su poder con una velocidad de disparo mayor y tres rayos devastadores.

RAYO DE PLASMA

La forma definitiva del cañón en el brazo de Samus. Especialmente útil para los enemigos más problemáticos.

MISILES

Estos disparos ocasionan un daño considerable a los enemigos y abren las puertas rojas si las disparas cinco de estos.

SUPER MISILES

No solo tienen una potencia devastadora, también abren las puertas verdes y las puertas rojas de un único disparo.

BOMBA DE ENERGÍA

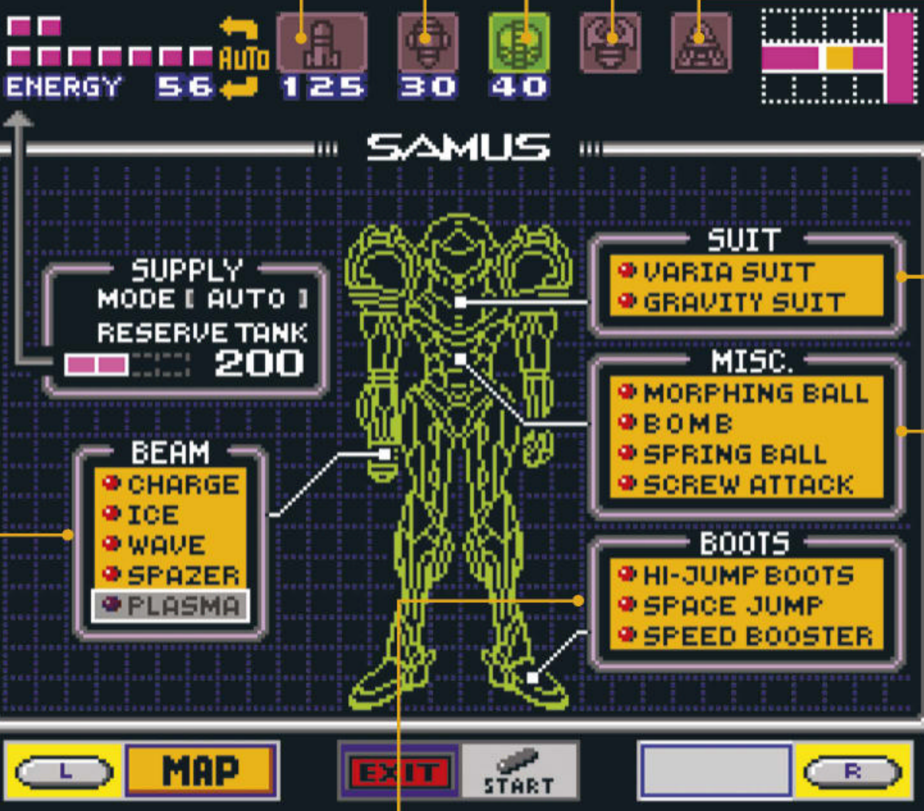
Atravesará destruyendo por completo a la mayoría de los enemigos más pequeños y cualquier pared destructible.

RAYO ENGANCHE

Hecho de pura energía, te permite colgarte de bloques concretos para atravesar zonas específicas.

VISOR DE RAYOS X

Este útil dispositivo congela el juego mientras se utiliza, y escanea el entorno para buscar objetos ocultos cercanos.



TRAJE CLIMÁTICO

Esta armadura naranja permite a Samus resistir en las zonas supercalientes y el 50% menos de daño enemigo.

TRAJE GRAVITATORIO

Consigue este precioso traje rosa y Samus se moverá por el agua con la misma elegancia que en tierra. Le aporta un 25% de protección adicional para un total del 75%.

SUPER SALTO

El equivalente a las Air Jordan en *Super Metroid*. Simplemente ponte estas botas y aumentarás significativamente tu capacidad de salto.

BOTAS DE SALTO ESPACIAL

Requiere una cuidadosa sincronización, pero una vez las domines podrás moverte continuamente por las áreas sin tocar jamás el suelo.

ACELERACIÓN

Este potenciador mejora tu 'dash' o carrera estándar. Correrás tan rápido que podrás destruir ciertos enemigos e incluso algunas paredes.

MORFO ESFERA

No creemos que ir embutido en una bola sea bueno para la espalda, pero te permite introducirte por zonas de otro modo inaccesibles.

BOMBA

Permite derrotar a una gran variedad de enemigos, descubrir mapeado y propulsar a Samus hasta áreas alejadas. Solo puede usarse estando en forma de bola.

ROTO SALTO

Permite a Samus saltar cuando está morfoesferizada.

ATAQUE BARRENA

Mata enemigos mientras saltas.

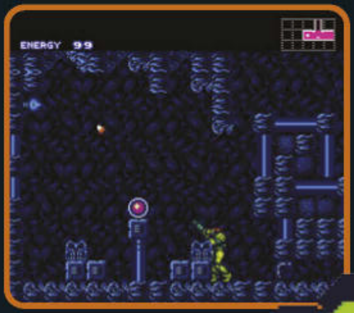
ENERGY 67
AUTO
038 07 14

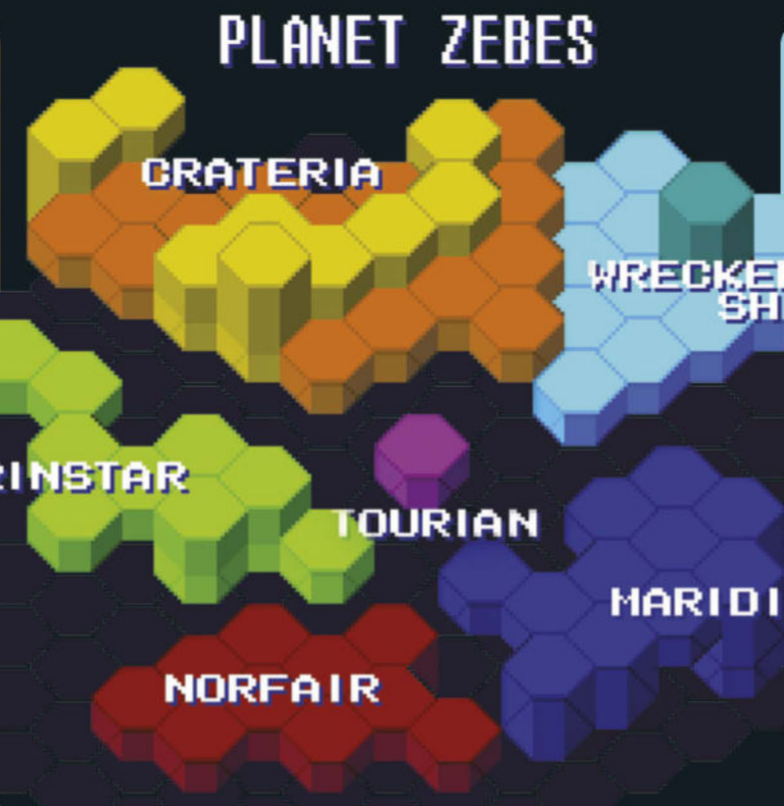
ENERGY 79
AUTO
065 10 25

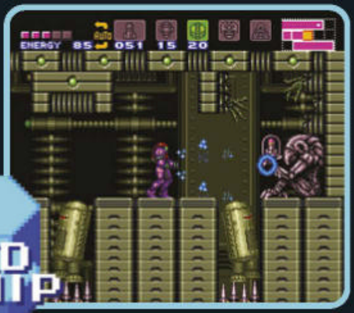
ENERGY 79
125 30 40

EXPLORANDO ZEBES

GUÍA DE LOS TERRITORIOS INHÓSPITOS QUE ATRAVESARÁ SAMUS




PLANET ZEBES
CRATERIA
WRECKED SHIP
BRINSTAR
TOURIAN
MARIDIA
NORFAIR

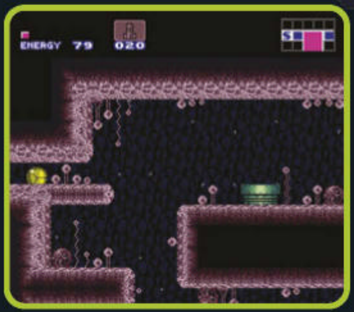

ENERGY 85
051 15 20

CRATERIA

■ Cuando Samus aterriza en Zebes, Crateria es la primera zona que encuentra. En un primer momento el espacio por el cual puede moverse es tremendamente reducido, pero en cuanto descubre la Morfoesfera empieza a explorar en serio.

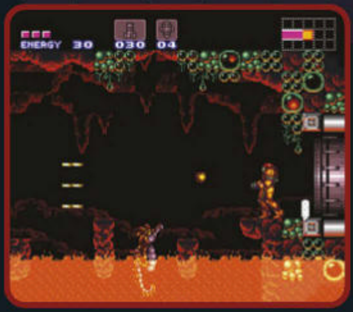
NAVE HUNDIDA

■ En las entrañas de esta nave abandonada te enfrentarás con peligrosas amenazas y a una molesta escasez de energía; eliminar al jefe Phantoon restablecerá la electricidad, pero añadirá chispazos mortales a los peligros que deberás evitar.


ENERGY 79
020

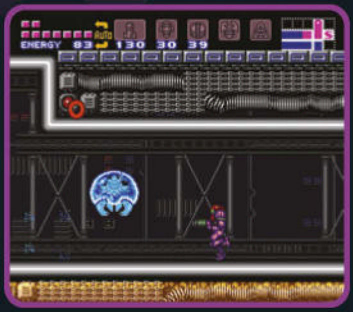
BRINSTAR

■ Este enorme espacio se divide en dos territorios distintos: el Brinstar Superior (cariñosamente conocido como Brinstar Verde) es una densa jungla llena de plantas exóticas y fauna mortal, mientras que el Brinstar Inferior o Brinstar Rojo es donde descubrirás al letal jefe Kraid.


ENERGY 30
030 04

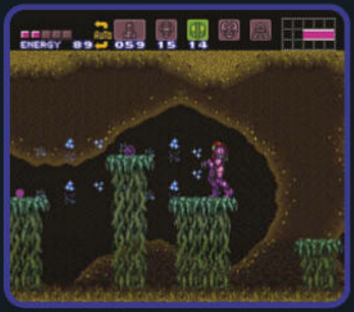
NORFAIR

■ Infestada con mortales piscinas de lava, Norfair es un lugar peligroso y complicado de atravesar hasta que consigas el Traje Climático. Quizá es una de las zonas aparentemente más extraterrestres del juego debido a sus burbujas de extraño aspecto.


ENERGY 83
AUTO
130 30 39

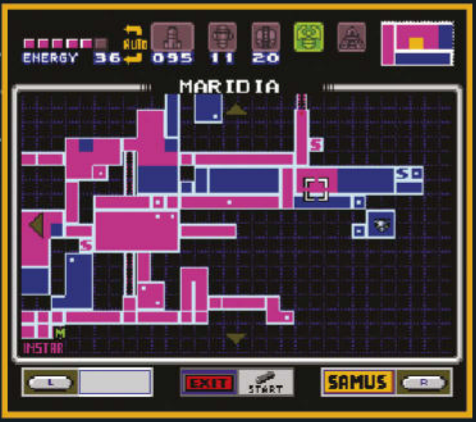
TOURIAN

■ El espacio principal donde operan los Piratas Espaciales está recorrido por pasillos de siniestro aspecto y lava supercaliente. Supera estos obstáculos y acabarás cara a cara con Mother Brain. ¡Buena suerte!

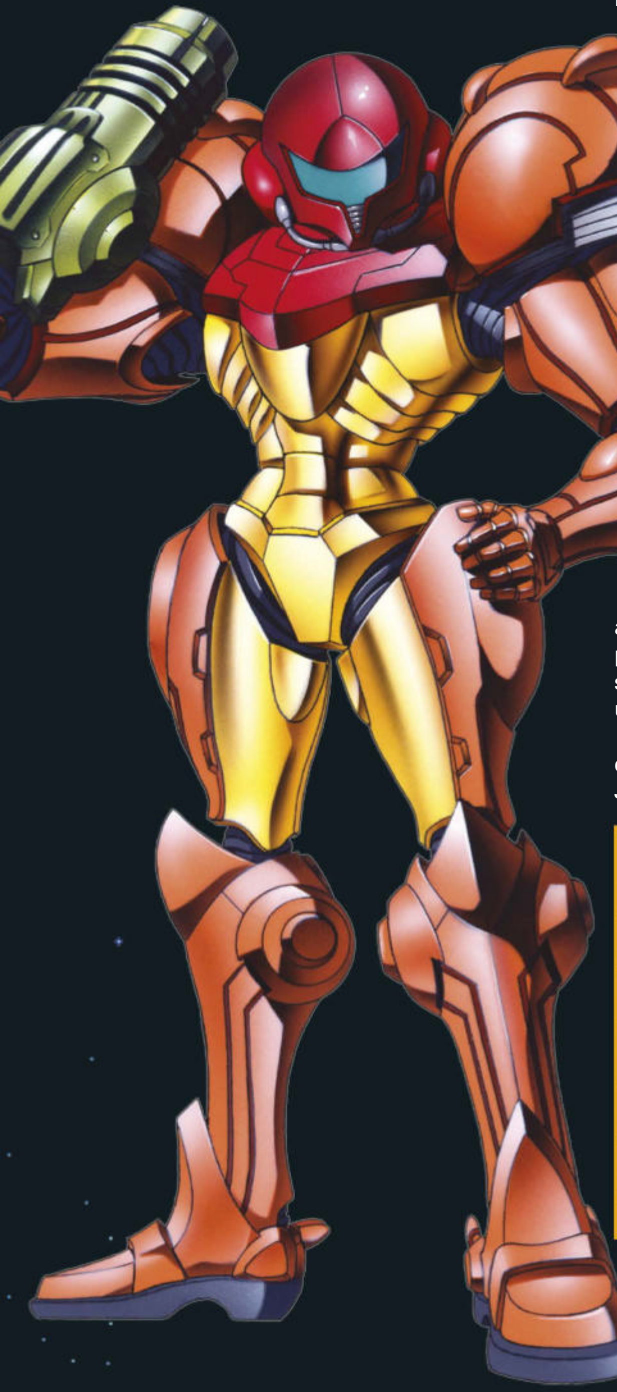

ENERGY 89
AUTO
059 15 14

MARIDIA

■ Al igual que en Norfair, esta zona acuática resulta mucho más fácil de recorrer una vez te hagas con el Traje Gravitatorio de Samus. También es uno de los territorios más coloridos de todo el juego, debido a sus localizaciones arenosas y vegetación exótica.



» [SNES] Las zonas azules son lugares aún no visitados, y los puntos indican potenciadores y áreas de utilidad. Lo malo es que esos puntos permanecen en el mapa incluso tras haber recogido el objeto.



ubicaciones de los jefes, los puntos de entrada a nuevas áreas e incluso dónde se pueden encontrar la mayoría de los potenciadores. Jack piensa que el mapa, en conjunción con el mundo de *Super Metroid* insufla en los jugadores "un impulso a seguir explorando, tanto por el increíble arte ambiental y su atmósfera, como por las ganas y necesidad de encontrar la habilidad que te llevará a algún lugar donde no puedes ir". Para Tim, el mapa de *Super Metroid* implica "un sentido claro y lógico de progresión a través del mundo. *Super Metroid* es uno de los mejores ejemplos de conseguir que los jugadores sientan que están descubriendo el mundo según avanzan, pero en realidad el diseño también les empuja hacia donde quiere que vayan".

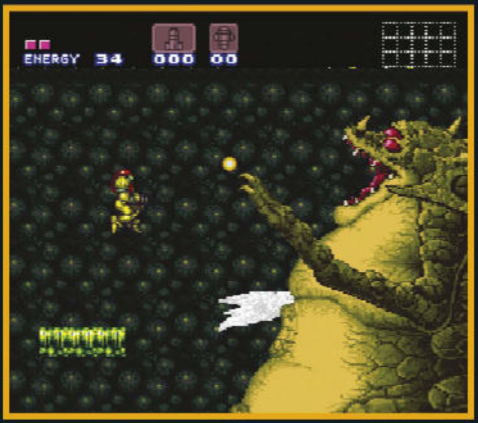
Si bien puedes visitar las salas de mapas para conocer mejor cada nueva zona de Zebes que visitas, las áreas nunca se revelan por completo lo que significa que la exploración es un componente central del juego y una parte importante de su atractivo. "La exploración en *Super Metroid* tiene una fuerte sensación de tensión y grandes momentos de alivio", asegura Cass King, diseñador de *Guacamelee! 2* en Drinkbox Studios. "Hay muchos caminos que explorar y no sabes exactamente dónde debes ir. Puede haber cualquier cosa a la vuelta de la esquina, desde pequeños potenciadores y nuevas habilidades hasta salas con una sorpresa peligrosa, un jefe o un punto de guardado".

Que *Super Metroid* pone el foco en la exploración también es algo que percibe Jacobo, quien al respecto nos dice: "creo que la exploración es la piedra angular de todo buen Metroidvania y aquello que los hace auténticamente atractivos en comparación con otras aventuras de acción. Adentrarse a ciegas en un mundo desconocido, ir desvelando el mapa poco a poco con cada pequeño avance, desbloquear atajos y caminos secretos, y acabar llegando a cada rincón es una sensación única. En *Super Metroid*, la atmósfera opresiva y la sensación de soledad contribuyen a crear una tensión constante mientras exploras, tensión que luego se convierte en júbilo y alivio cuando por fin obtienes una nueva habilidad, accedes a una nueva zona o derrotas a uno de los imponentes jefes".

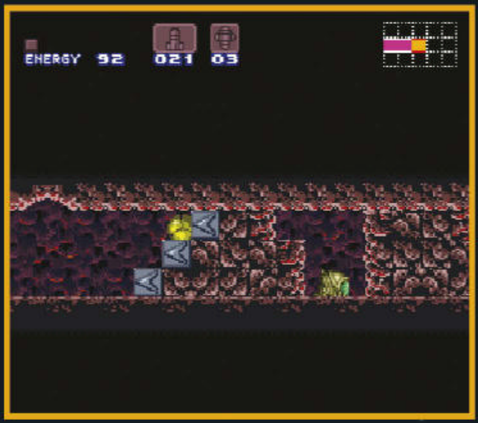
> "LA EXPLORACIÓN ES LA PIEDRA ANGULAR DE TODO BUEN METROIDVANIA"
>
> JACOBO LUENGO GÓMEZ

Aunque el diseño de *Super Metroid* puede resultar intimidante y extenso, volver a zonas pasadas nunca parece un esfuerzo o un intento artificial de alargar la duración del juego. "*Super Metroid* es una obra maestra del diseño de mundos, con lo que a menudo se describe como una 'mano invisible' que te guía bloqueando y desbloqueando progresivamente Zebes para que el jugador sea capaz de descubrir el camino a seguir sin instrucciones directas", explica Glaedrax, otro miembro de Shinesparkers. "Hay que volver atrás muchas veces, pero casi nunca es una tarea pesada debido a lo fácil que resulta navegar por las zonas a medida que recoges los distintos potenciadores repartidos por el planeta, y desbloqueas atajos y ascensores".

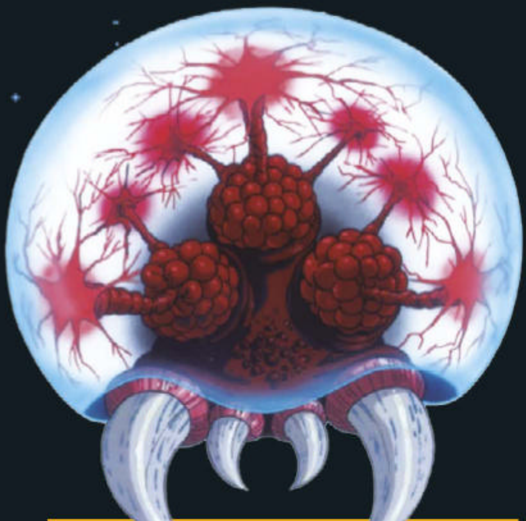
Hablando de potenciadores, es hora de mencionar el impresionante arsenal de Samus (ver apartado Armamento). A pesar de comenzar inmediatamente después de *Metroid II: Return Of Samus*, la cazarrecompensas conserva muy pocos

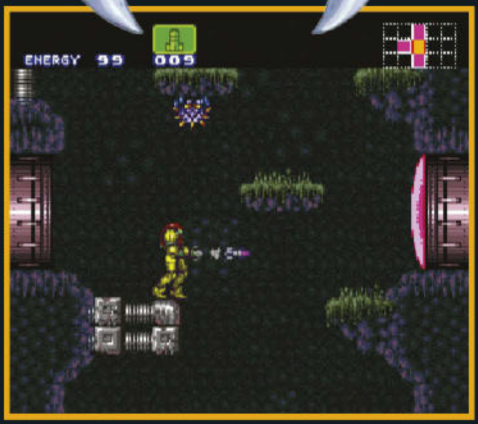


» [SNES] Kraid es uno de los primeros jefes con los que se topa Samus. ¡Y además, presenta una tremenda batalla!



» [SNES] La Morfoesfera permite acceder a pequeños recovecos y grietas, aún con sus limitaciones de hasta dónde puede llegar.





» [SNES] Las armas sirven para muchas cosas en *Super Metroid*; aquí los misiles se utilizan para abrir una puerta roja.

de sus poderes cuando aterriza en Zebes, a pesar de que se muestran varios de ellos en el 'attract mode' del juego. Cass explica algo interesante, y lo achaca al diseño. "Quieren dar a los jugadores una muestra de las habilidades que Samus tendrá más adelante. Cuando el usuario [no tiene las habilidades clave de Samus y] nota su ausencia, hace que conseguirlas sea aún mejor. También es delicioso cuando consigues una nueva mejora que Samus no tenía al principio del juego". Cass también cree que la pérdida de estas habilidades al principio ayuda a rellenar parte del argumento faltante de la historia que el juego cuenta. "Se supone que Samus es una habilidosa cazarrecompensas, así que debería llegar a Zebes preparada con un arsenal de armas. Cuando carece de sus poderes se siente aún más agresiva, ya que el jugador recupera estos y algunos nuevos. Esto crea una fuerte conexión entre el usuario y Samus como personaje que el diálogo o las secuencias por sí solas no podrían conseguir".

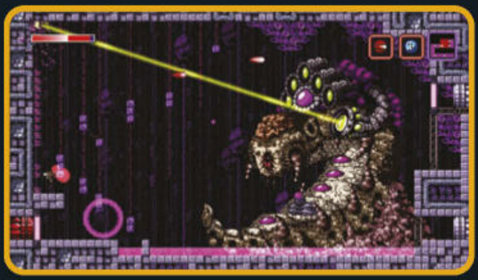
Además de, obvio, para eliminar a nuestros enemigos, el variado arsenal de Samus sirve para otros propósitos como abrir puertas o resolver puzles. "La forma en que este juego convierte las mecánicas en herramientas eficaces para que superes no solo a los enemigos, sino el propio mundo, es la piedra angular del género", explica Tim. "El jugador siempre se sentirá bien porque un arma o habilidad nueva conseguida no sirve solo para matar cosas, sino para sentirse inteligente averiguando cómo usarlas para progresar". A Jacobo también le gusta el enfoque polivalente de las armas y habilidades de Samus. "Me encanta cómo el juego te tienta a probar diferentes usos de las habilidades de Samus, incluso los más inesperados. Por ejemplo, cuando congelas a un enemigo y descubres que puedes utilizarlo como plataforma, o que puedes engancharte a él con el Rayo Enganche y balancearte. Lo hace de una forma que, cuando lo consigues, te hace pensar que eres más listo que el juego cuando la realidad es que siempre estuvo ahí para que lo descubrieras".

Para Simon, lo más impresionante es la interactividad en el mundo que te proporciona estos objetos y habilidades. "Algo que siempre valoro en los juegos es cuando tus habilidades tienen un efecto real en el mundo que te rodea. Si tuviera que señalar algo en concreto, sería la Aceleración. A primera vista es una habilidad limitada y tosca. Pero si tienes en cuenta lo que he dicho, la Aceleración plantea un rompecabezas a

> "ADORO ESA PERCEPCIÓN CLARA DE APRENDIZAJE, ANTES INCLUSO DE LLEGAR A UN JEFE"
>
> **SIMON ANDERSON**

MERECIDO HOMENAJE

ALGUNOS DESARROLLADORES EXPLICAN CÓMO METROID INFLUYÓ EN SUS CREACIONES



THOMAS HAPP EN:

AXIOM VERGE 1 & 2

■ La organización general del mapa es posiblemente la pista más importante que indica la influencia de *Super Metroid*, si te fijas en la cadencia transcurrida cuando encuentras un objeto clave, un jefe o accedes a una nueva zona no hay una coincidencia clara pero es análoga, tomé *Super Metroid* como referencia para diseñar mi calendario de desarrollo y el contenido que quería tener listo para cada hito.

JACOBO LUENGO GÓMEZ EN:

METROID DREAD/METROID: SAMUS RETURNS

■ En *Metroid Dread* y *Metroid: Samus Returns* hay jefes que rinden homenaje a algunos de los antagonistas más emblemáticos de la saga, como Kraid y Proteus Ridley. Y algunas de su mecánicas y patrones de ataque están directamente inspirados en sus versiones de *Super Metroid*. Para mí es un honor haber podido colaborar en conseguir la alegría que experimentan [los fans] cuando los descubren.

CASS KING EN:

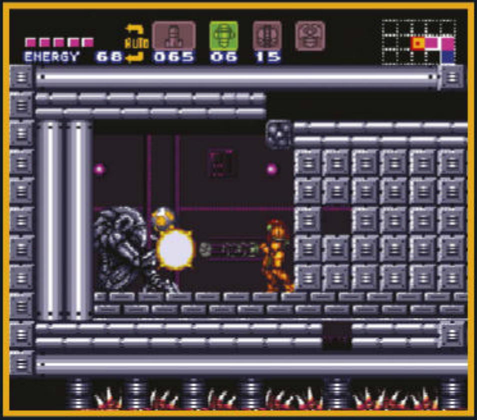
GUACAMELEE! 1 & 2

■ Hay guiños a *Super Metroid*, pero intentamos dar nuestro propio toque. Nos gustaba mucho lo que la habilidad Morfoesfera provocaba en la exploración, así que en lugar de hacer rodar a Juan como una bola decidimos transformarle en pollo. Esto dio lugar a una nueva mecánica no existente en *Super Metroid*: deslizarse, correr y atacar en la forma de pollo inspirada por la Morfoesfera.

resolver, uno que traza una pista la cual te lleva a otra nueva zona o permite atravesar a toda velocidad algo antes infranqueable".

Por fortuna las armas y potenciadores de Samus la permiten ser muy habilidosa, ya que los jefes de *Super Metroid* no deben ser tomados a la ligera. Si bien algunos se recuperan desde juegos previos, muchos otros son totalmente nuevos en la serie; pero todos plantean desafíos únicos. Al respecto Simon comenta "adoro esa percepción clara de aprendizaje antes incluso de llegar a un jefe. Ridley es una de las primeras cosas que ves en el juego, y poco después descubres su estatua junto a las de otros monstruos. Esto crea una sensación de expectación, de querer saber quiénes serán. Incluso puedes empezar a adivinar sus habilidades basándote en cómo es el entorno. Por ejemplo, antes de llegar a la Planta de Esporas encuentras materia vegetal que devora la zona, insinuando lo que está por venir. Para una época en la que el diseño habitual de un jefe era simplemente arrojarte uno cuando habías llegado al final de un área, que tomes conciencia de a quién te ibas a enfrentar fue un toque bastante agradable".

Ian considera que uno de los aspectos más impactantes de los jefes de *Super Metroid* es que son mucho más que la suma de sus partes. "Se prestó mucha atención a todo lo que les rodea, no solo a los propios jefes. El inquietante y atmosférico viaje para llegar a Phantoon. La sorpresa de una Estatua Chozo que cobra vida y te ataca. El viaje aventurero y culminante a la ardiente guarida de Ridley para la revancha contra un enemigo que ya te ha derrotado. Mother Brain es el mejor ejemplo, ya que el combate presenta una estructura en tres actos; son experiencias dramáticas que no se olvidan fácilmente".


» [SNES] Las Estatuas Chozo están repartidas por todo *Super Metroid* y dan a Samus acceso a armas y habilidades.

Jacobo cree que los jefes de *Super Metroid* hacen un gran trabajo desafiando al jugador a usar sus nuevas armas de forma más efectiva. "Cada vez que consigues una nueva habilidad, tienes la sensación de que lo que te costaba superar ya no es un problema. Sientes que Samus tiene un poder exagerado y tu nivel de tensión baja drásticamente. Sin embargo, cuando entras a la zona en la que te enfrentarás a un jefe, algo sucede. Se

▶

DEREK YU EN:

ETERNAL DAUGHTER

■ Aparte de la estructura básica de exploración y volver atrás de los Metroidvania, hay potenciadores y monstruos con influencia de *Super Metroid*: por ejemplo, la mejora de armadura de Mia y el jefe planta que encuentras. Además, del mismo modo que Ellen Ripley de *Alien* inspiró a Samus Aran, si lo pienso echando la vista atrás creo que Samus también fue una gran inspiración para Mia.

SIMON ANDERSON EN:

OWLBOY

■ En *Super Metroid* tropezarse con un nuevo monstruo exclamando "¿qué es eso?" va unido al hecho de observarlo en su entorno. No tienes esa sensación si no te sientes parte de sus dominios; los arbustos reaccionando al pasar rozándolos, el viento aullando más según te acercas a la entrada de una cueva... detalles habituales hoy día pero ambiciosos para un estudio indie recién creado en 2008.

EXCELENCIA ACÚSTICA

CÓMO LA BANDA SONORA DE SUPER METROID MEJORA SU ATMÓSFERA

■ Hemos analizado cómo el apartado visual de *Super Metroid* y centrarse en la exploración define su ambientación tan especial y distintiva, pero además "la banda sonora de *Super Metroid* ensalza el ambiente misterioso, aventurero y terrorífico del juego", según explica Derek Yu. "Se integra muy bien con los entornos, y algunas secciones de la partitura están claramente pensados para evocar los sonidos del mundo (los tenues pitidos y zumbidos en la música de la Nave Hundida)".

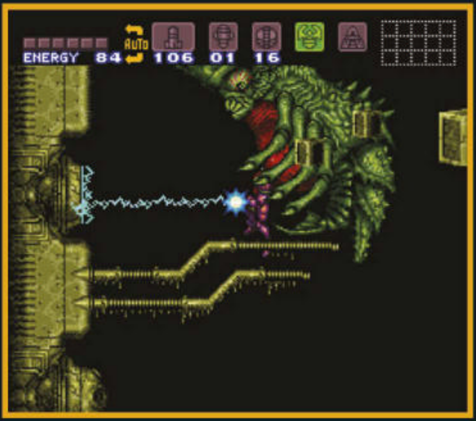
Cass King de Drinkbox Studio considera que el diseño sonoro de *Super Metroid* desempeña un papel fundamental en el icónico carácter del título. "Contribuye a transmitir la sensación de estar solo en un planeta alienígena hostil, hace que Zebes parezca un mundo vivo. El sentir visual es genial y me encanta el pixel art, pero la banda sonora hace mucho del trabajo pesado dejando patente la atmósfera de cada habitación en la que entras, y dicha atmósfera ayuda a que *Super Metroid* permanezca vigente hoy día".

Jack Mathews opina que "la música del juego es icónica y extremadamente pegadiza", mientras que Darren Kerwin de Shinesparkers adora tanto esta partitura que ha creado varios álbumes basados en ella y en la serie *Metroid* en general. "Es un buen ejemplo de lo que Super Nintendo podía conseguir mediante su chip de sonido", dice. "Esas composiciones fueron más allá del juego para el que fueron escritas y «Lower Norfair», «Big Boss Confrontation» y el «Theme Of Super Metroid» han aparecido en otros juegos de *Metroid*. Y se seguirán utilizando durante décadas. De tener la oportunidad me gustaría compartir mi sincero agradecimiento con Kenji Yamamoto y Minako Hamano por el excepcional trabajo que hicieron con *Super Metroid*, y con muchos títulos de la serie desde entonces los cuales han sido tremendamente inspiradores".

produce una inquietante calma que culmina con la aparición del jefe, lo cual es visual y técnicamente impresionante. Es entonces cuando te das cuenta de a qué te enfrentas, pero solo tienes que tomar aire y prepararte para la presión de la batalla”. Jacobo también destaca la flexibilidad a la hora de enfrentar determinados jefes. “Una de las cosas que personalmente más me llamó la atención es que puedes derrotar a los jefes de más de una forma. Aparte de su aspecto visual, es algo que como jugador se te queda grabado”.

Para Derek, la decisión tomada por Nintendo de utilizar los jefes con moderación es gran parte de su éxito. “Para mí, las batallas contras los jefes son tan buenas porque son relativamente pocas y distantes entre sí, así que cuando te encuentras con uno, siempre es un gran momento que te produce una tremenda satisfacción”, afirma. “En segundo lugar, muchos de los jefes tienen momentos cinemáticos sorprendentes que suceden mientras juegas (dicho de otro modo: no se cambia a una escena narrativa fuera del juego). El encuentro inicial con Ridley, cuando emerge de las sombras, es un gran ejemplo de ello, así como el enfrentamiento final con Mother Brain. No es habitual jugar a un título que cuenta una historia de una forma tan fluida, a través de sus batallas”.

Aunque *Super Metroid* es una experiencia inmensa y uno de los mejores referentes de su género, no está exento de fallos. Es evidente lo difícil que resulta usar el Salto de Pared y el Salto Espacial. “Lo que más me molesta es el Salto Espacial”, se sincera



» [SNES] Si tienes problemas para derrotar a Draygon, ‘enchúfale’ en esta toma eléctrica para darle muerte de manera casi instantánea.

» Entra en shinesparkers.net y entérate de lo que piensa el equipo sobre *Super Metroid* y otros títulos de la serie.

SHINESPARKERS

DARREN KERWIN Y ROY COLLINS NOS HABLAN SOBRE LA BASE DE DATOS DE METROID

¿CÓMO SURGIÓ SHINESPARKERS?

Darren: Empecé con Shinesparkers en 2010. Quería crear un sitio web que ofreciera las últimas noticias y contenidos exclusivos sobre *Metroid*. Uno de los pilares de la web sería llegar a personas muy relacionadas con la franquicia y entrevistarles para que los fans pudieran saber más sobre los juegos que amaban. También concebí Community Spotlights para visibilizar el talento creativo de fans de *Metroid* como cosplayers, músicos, artistas o streamers.

¿DE QUÉ LOGRO TE SIENTES MÁS ORGULLOSO?

Darren: Sin duda, los álbumes de arreglos musicales hechos por fans que produje y dirigí durante diez años, entre 2011 y 2021. Publiqué seis álbumes, tres de ellos dedicados a *Metroid* llamados *Harmony Of A Hunter* en 2011, 2013, y 2021, con homenajes a *Super Smash Bros* (*Harmony Of Heroes*) en 2014, y *Pokémon* (*Harmony Of A Champion*) en 2017. Los álbumes *Harmony Of A Hunter* tuvieron gran repercusión y han sido disfrutados por fans de *Metroid* de todo el mundo.

¿QUÉ DIFERENCIA A SHINESPARKERS DE OTROS SITIOS WEB SOBRE *METROID*?

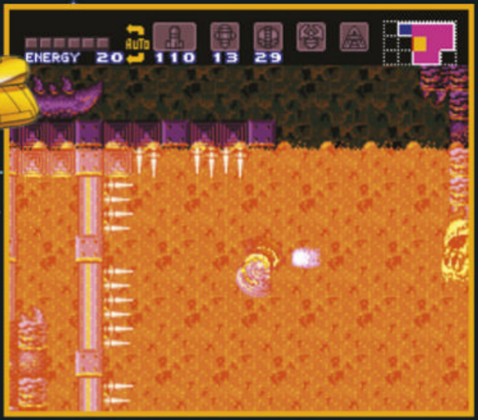
Roy: Como ha dicho Darren, nos consideramos el puente entre la comunidad de fans y los creadores de los juegos de *Metroid*. Organizamos un podcast en el que han participado invitados como Kit y Krysta, antiguos directores de relaciones públicas de Nintendo y presentadores de *Nintendo Minute*, y Jessica Erin Martin, voz de Samus en *Other M*. Hasta marzo de 2024 hemos publicado 27 entrevistas escritas y podcasts con desarrolladores.

¿ES DIFÍCIL CONSEGUIR ENTREVISTAS?

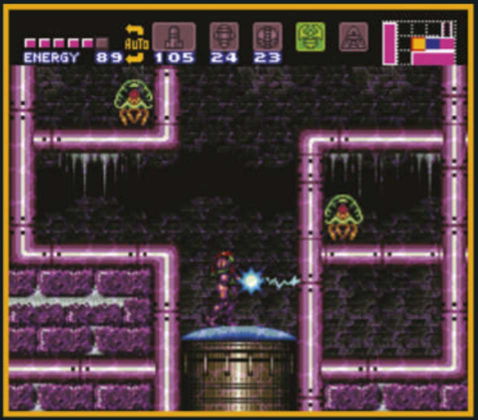
Roy: Tiene sus dificultades. Las entrevistas son complicadas de conseguir por varias razones. En primer lugar, a algunos desarrolladores les preocupa decir algo que pueda romper sus acuerdos de confidencialidad. Aunque hayan expirado hace tiempo, algunos no quieren arriesgarse. He oído que un desarrollador que hizo una entrevista para otro podcast le dijeron después que no concediera ninguna más, a pesar de no haber trabajado en Nintendo durante más de una década. Dependiendo de la función que tuvieran y del tiempo que haya transcurrido tras la finalización del proyecto, quizá algunos desarrolladores no recuerden o no tengan mucho que decir, eso puede ser un problema. Cada entrevista que conseguimos es un milagro, y es para sentirse orgulloso.

¿Y QUÉ ME CUENTAS SOBRE LA LABOR DE PRESERVACIÓN QUE ESTÁIS LLEVANDO A CABO?

Roy: La preservación es otro de nuestros valores fundamentales. Algunos de nuestros artículos son traducciones de contenidos japoneses poco conocidos o recién descubiertos; eso incluye cosas mundanas como una entrada de blog en la página japonesa de *Super Smash Bros Melee* sobre el trofeo Samus Unmasked, y contenido más extenso como un ‘Preguntas y Respuestas’ en la página japonesa de *Metroid Prime 2*, ¡que revelaba el nombre de Phaaze mucho antes de que tuviéramos el tercer juego! Hechos como estos terminan por perderse si no se documentan, y nuestra misión es preservar cuanto podamos.



» [SNES] Cuesta un poco dominarlo, pero el Supersalto abre totalmente el juego.



» [SNES] Los Mochtroids son el intento de los Piratas Espaciales de clonar a los Metroids, como estos son sensibles al frío.

Thomas. “no solo te permite volar a casi cualquier parte, sino que convierte el Ataque Barrena en un superpoder divino. Me parece que acaba con toda tensión u horror”. Jack cree que algunos aspectos del control de Samus podrían haberse mejorado, y nos dice: “los controles no han envejecido bien en lo que al cambio de armas se refiere, así como los disparos en diagonal, que se mejoraron mucho en títulos posteriores”. Tim, por su parte, opina que hay momentos en *Super Metroid* en los que el progreso es “extraordinariamente binario y lineal, lo que puede crear frustración en los jugadores que se topen con un muro y no encuentren la respuesta a qué hacer después. Aunque parte de esto también era por las limitaciones de la tecnología presente en las consolas de aquella época”.

> “ES DIFÍCIL PENSAR EN ASPECTOS DE SUPER METROID QUE NO HAYAN INFLUIDO EN METROID PRIME”
>
> JACK MATHEWS

Hay que destacar la gran ventaja que el Salto de Pared y el Supersalto comportan para los speedrunners, aún con sus carencias para el jugador ‘normal’. “*Super Metroid* es muy popular entre la comunidad de speedrunners porque hay montones de formas de completarlo gracias a muchos glitches y técnicas que la comunidad ha renombrado de forma muy creativa como Rayo Motosierra, Factor X, Impulso de Brazo o Rayo Espacio-Tiempo”, nos cuenta Glaedrax. “¡Incluso puedes completar el juego haciendo los jefes en orden inverso! Su física además de los glitches, permite al jugador manifestar sus habilidades, romper secuencias y ser creativo lo que convierte a *Super Metroid* en una elección inevitable para eventos benéficos de speedrun y garantiza que tanto el espectador como el speedrunner pasen un buen rato. A día de hoy, los usuarios siguen encontrando formas ingeniosas de ganar tiempo extra, inventar rutas nuevas y retos divertidos”.

Un aspecto desconcertante de *Super Metroid* es que, a pesar de su éxito, pocos juegos de la época trataron de copiarlo. Derek cree que esto podría deberse al momento en que se lanzó: “pienso que *Super Metroid* parecía más una experiencia única que el comienzo de un nuevo género”, explica. “También salió cerca de la transición de las 2D a las 3D en los juegos convencionales, así que probablemente no había muchos incentivos para hacer algo que se percibiera como un clon de *Super Metroid*”. Aunque hoy día está disponible a través del servicio Nintendo Switch Online, nunca ha sido remasterizado aunque Jack dice que su ADN se puede encontrar en *Metroid Prime*. “Es difícil pensar en aspectos de *Super Metroid* que no hayan influido en *Metroid Prime*. Nunca íbamos a hacer un remake [de *Super Metroid*], pero queríamos que se pareciera”.

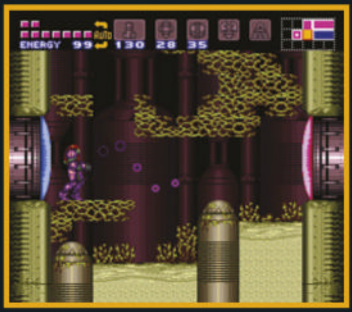
Jacobo señala que la influencia tanto de *Super Metroid* como de *Metroid* puede encontrarse en muchos títulos modernos. “*Metroid Prime* es sin duda uno de esos ejemplos en los que comprendes que si los pilares que dan forma a un género son fuertes, funcionarán independientemente de la época y la tecnología. Y con el tiempo, hay otros géneros que han ido incorporando elementos de *Metroid* conviviendo con ellos para hacerlos evolucionar como las sagas *Batman Arkham*, *Star Wars: Jedi*, *Darksiders*, muchos Soulslike o la nueva serie de *Tomb Raider*. Por no hablar de grandes ejemplos en la escena indie”.

Tiene ya tres décadas, pero es fácil entender por qué *Super Metroid* sigue siendo una obra maestra imperecedera y querida por tantos jugadores. “Fue innovador en su momento y sigue siendo atractivo, divertido y único”, dice Jack. “Incluso con todo lo que ha venido después, todavía puedo sentarme, pasarme *Super Metroid* y disfrutarlo treinta años después. Eso dice mucho”. ✱

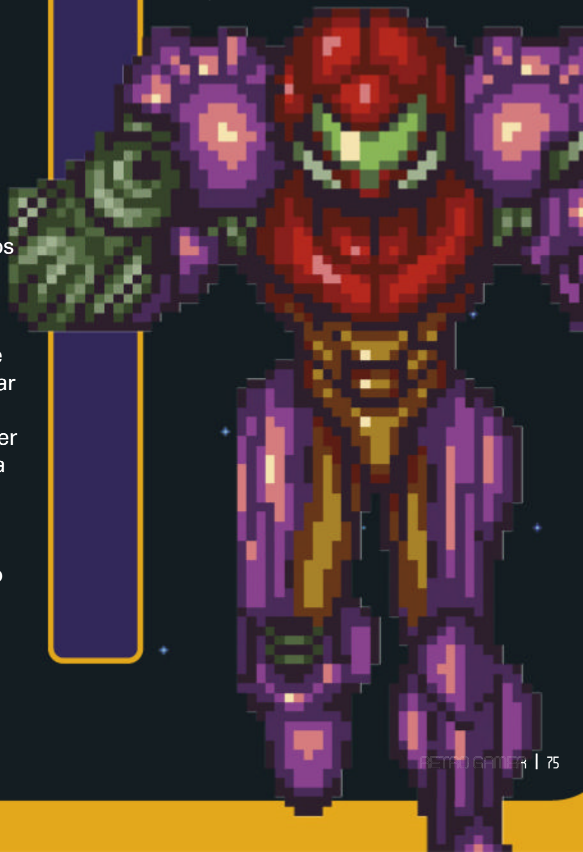
VERSATILIDAD TOTAL

LA POTENCIA DEL CAÑÓN DE BRAZO DE SAMUS

■ Probablemente no hayas pensado suficiente en lo absolutamente personalizable que es el cañón de brazo de Samus. “Me encanta la forma en que puedes personalizar el armamento combinando los distintos tipos de rayos”, comenta entusiasmado Jacobo Luengo Gómez. “Creo que es una característica muy interesante que ofrece muchas posibilidades a la hora de añadir leves toques estratégicos al juego”. Jacobo se refiere a cómo los rayos pueden encenderse y apagarse, lo que permite que estos se combinen de distintas maneras. “Cada nueva entrega de *Metroid* ha añadido nuevas armas al arsenal de Samus al mismo tiempo que mejoraba las existentes, pero esta característica es algo que se ha mantenido en *Super Metroid* y hace que el juego sea realmente único”.



» [SNES] Puedes desactivar los rayos de Samus a voluntad o combinarlos de distintas maneras. Aquí, el Rayo de Ondas básico.

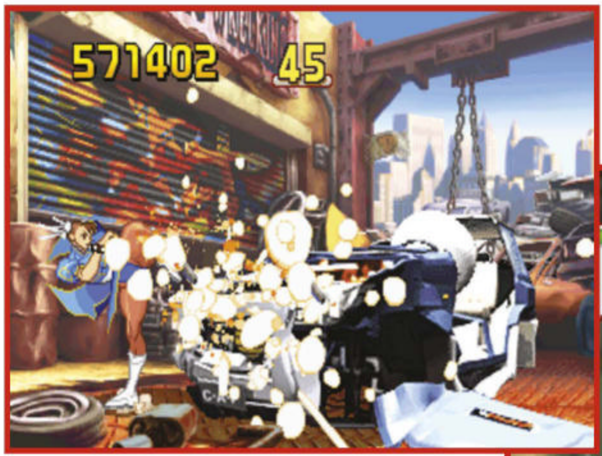


EL IMPACTO DE

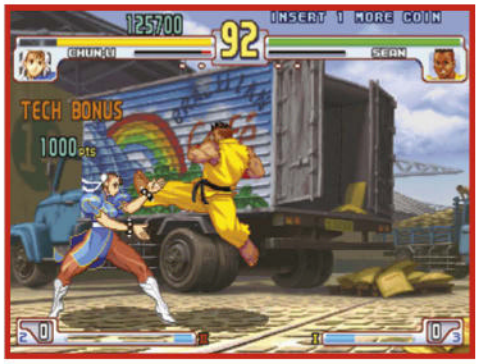
3rd STRIKE STREET FIGHTER III

DICEN QUE A LA TERCERA VA LA VENCIDA, PERO STREET FIGHTER III NO REVOLUCIONó LOS JUEGOS DE LUCHA COMO Sí HIZO SU PREDECESOR... HASTA QUE LLEGó 3RD STRIKE. DESTACADOS EXPERTOS EN PELEA LúDICA NOS CUENTAN CóMO SUCEDIó ESTE FENóMENO.

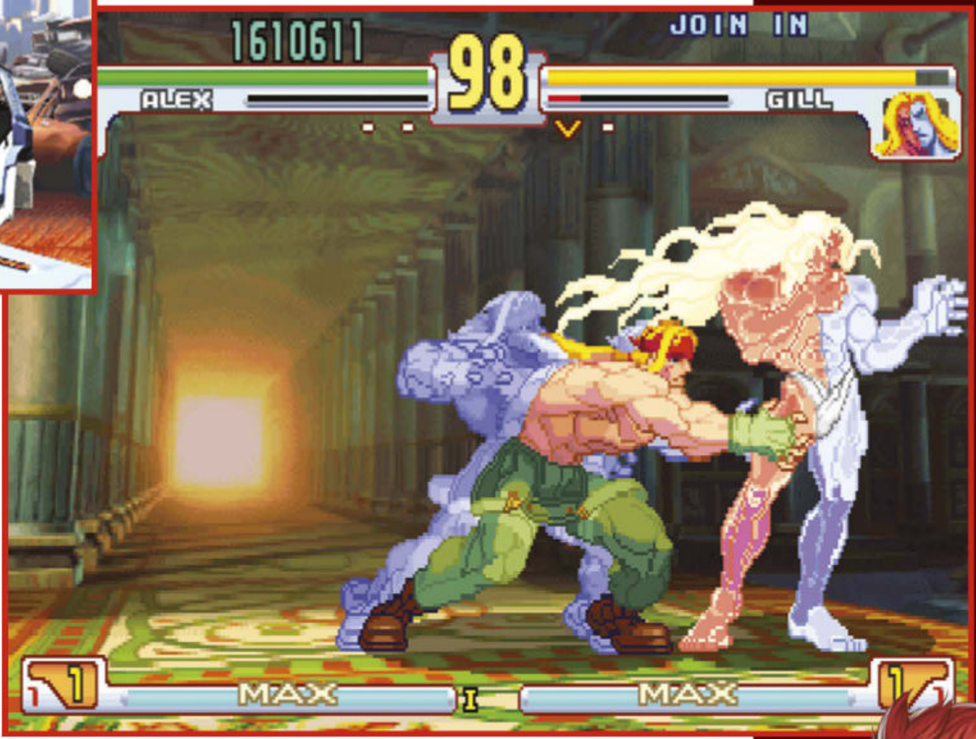
TEXTO DE ALAN WEN



» [Arcade] Siguiendo modas automovilísticas más actuales, en la fase de bonus debes destrozar un SUV.



» [Arcade] *3rd Strike* perfeccionó el parry presentado en *New Challengers*, popular hoy día incluso en juegos no de lucha.



» [Arcade] Gill puede recuperar toda su salud si le dejan KO con su Super Meter al máximo.

ADAM HEART

» Cocreador del juego de lucha indie *Divekick*, ahora es diseñador principal en el equipo de Iron Galaxy Studios que trabajó en *3rd Strike Online*.

JUSTIN WONG

» Profesional de los juegos de lucha, ostenta el récord de poseer la mayoría de títulos Evo con nueve victorias en torneo.

Cuando Capcom lanzó *Street Fighter II* en los salones recreativos a principios de los noventa, revolucionó el género de la lucha para siempre. Sin embargo, a finales de esa década el panorama de los videojuegos en general era muy distinto. Los salones recreativos estaban en decadencia ya que el avance de la tecnología permitía disfrutar de experiencias con calidad arcade en casa. Los gráficos 3D también originaron juegos de lucha tridimensionales como *Virtua Fighter*, *Tekken* y *Soulcalibur* (una tendencia que Capcom intentó aprovechar con el spin-off *Street Fighter EX*, aunque de manera menos afortunada). Teniendo esto en cuenta, *Street Fighter III*, otro título de lucha basado en sprites no parecía la evolución de la serie que se esperaba cuando aterrizó en los salones recreativos en 1997. Así pues, ¿cómo consiguió el tercer capítulo de la saga convertirse en uno de los mejores juegos de lucha 2D de aquella generación?

En todo caso los recreativos estaban de capa caída, pero tras el lanzamiento en 1999 de *3rd Strike* (cuyo nombre completo es *Street Fighter III: 3rd Strike – Fight For The Future*) también nació Shoryuken.com, así llamado por el icónico movimiento especial de *Street Fighter*. El éxito de *SFII* había sido decisivo para la creación de una escena de torneos en la que comunidades enormemente competitivas organizaban campeonatos en sus salones arcade locales, pero ahora además existía un sitio web que se convirtió en un foro dedicado al género, en el que se formó la comunidad internacionalmente conocida como FGC [N. del T.: Fighting Game Community, comunidad de juegos de lucha] no solo en Estados Unidos, sino en todo el mundo. Para hablar sobre el legado de *3rd Strike* hemos charlado con el antiguo redactor jefe de Shoryuken Adam Heart, ahora diseñador de videojuegos en Iron Galaxy Studios y desarrollador de *3rd Strike Online*, además de con el veterano y famoso competidor profesional de juegos de lucha Justin Wong.

Cuando *SFIII* llegó a los recreativos lo hizo corriendo en la placa CPS-3, el sistema arcade más avanzado de Capcom, que debutó con *Red Earth* en 1996. Mediante el uso de CD-ROM, permitía sofisticados gráficos 2D en los que cada personaje constaba de 700 a 1200 fotogramas de animación dibujados individualmente. “Era un juego con un aspecto magnífico pero cuando llegas a la pantalla de selección de personajes te dices: ‘están Ryu y Ken pero, ¿y los demás’”? dice Adam al recordar *New Generation* en el salón recreativo.

> “ERA UN JUEGO CON UN ASPECTO MAGNÍFICO PERO CUANDO LLEGAS A LA PANTALLA DE SELECCIÓN DE PERSONAJES TE DICES: 'ESTÁN RYU Y KEN PERO, ¿Y LOS DEMÁS?'”
>
> **ADAM HEART**

Es posible que los críticos de la época pensaran que los gráficos en 2D eran sosos en comparación con los polígonos 3D, pero lo que más rompía los esquemas era un plantel de luchadores prácticamente irreconocible, incluso en comparación con *Street Fighter Alpha*, una precuela lanzada entre las dos entregas principales. “La gente ya había invertido mucho tiempo en convertirse en jugador o fan de un determinado tipo de personaje, y si ese personaje no estaba, resultaba difícil venderlo”, continúa. Los nuevos intentaban llenar el vacío, por ejemplo Alex sustituyó a Zangief como luchador ▶

COMBATES ONLINE

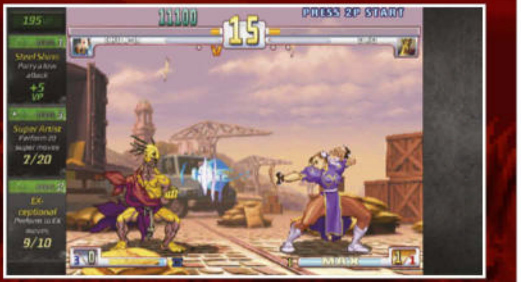
LLEVANDO 3RD STRIKE A UNA NUEVA GENERACIÓN DIGITAL

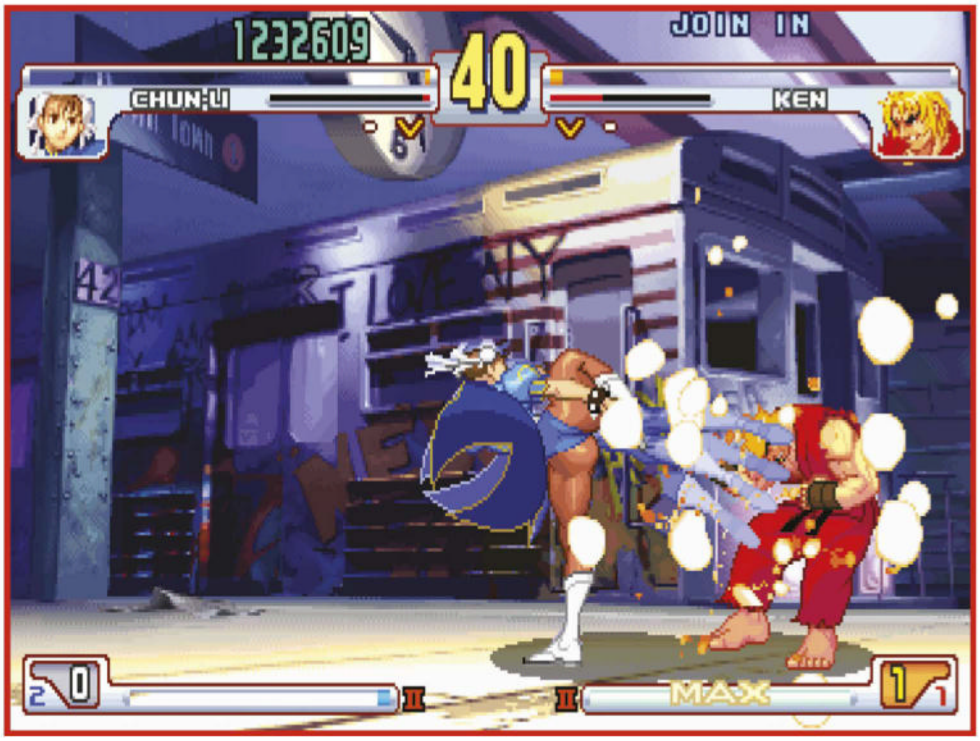
Ya había sido convertido a consolas, pero con *Street Fighter IV* reanimando la comunidad de usuarios de juegos de lucha era el momento perfecto para traer de vuelta *3rd Strike* en PS3 y Xbox 360. Iron Galaxy Studios se encargaron de portar el título en formato digital a PSN y Xbox Live Arcade, después hicieron lo mismo con *Marvel Vs Capcom Origins* y *Darkstalkers Resurrection*.

3rd Strike Online fue el primer trabajo de Adam en el estudio aunque ya se había empezado a trabajar en la adaptación con Ari ‘fLoE’ Weintraub, otro miembro destacado de la comunidad que desgraciadamente falleció en 2023. Fue un port complicado ya que Capcom proporcionó a Iron Galaxy Studios el código de la versión PS2 en lugar de la del arcade. “La adaptación para PS2 es un poco más rápida, tuvimos que hacer magia entre bastidores para ralentizarla y lograr que fuera lo más parecida posible a la versión recreativa”, explica Adam.

Aunque el eléctrico cosquilleo de competir en la misma sala pasa a segundo plano, la funcionalidad online estaba bien contemplada al utilizarse GGPO, un ‘middleware’ diseñado por el cofundador del Evo Tony Cannon para conseguir una experiencia de juego de lucha online casi sin lag. La banda sonora, ya de por sí sobresaliente, también incluyó algunos añadidos y remezclas, aunque por su parte las mejoras visuales contempladas en retrospectiva trajeron una de cal y una de arena, como la opción de ‘pantalla panorámica’ que simplemente estiraba los sprites o los filtros de suavizado. Adam lo justifica aludiendo a que eran características que se implementaban en esos casos de forma habitual por aquel entonces.

Las novedades más significativas de *3rd Strike Online* fueron la incorporación de logros y tutoriales, algunos en los que Adam ya había estado trabajando antes de que él se uniera al equipo como la inclusión del parry de Daigo como desafío. Otros cambios fueron más sutiles. “Hubo que dedicar mucho esfuerzo y diseño a la experiencia del usuario, por ejemplo con cómo entrar en cada modo ya que la versión arcade se quedaba en la pantalla ‘attract’ hasta que echabas una moneda y pulsabas start, de ahí se pasaba directamente al modo versus y si ganabas, conservabas el personaje que tenías y volvías al modo de un jugador”, explica. “Se supone que un buen diseño de UI y UX es bastante invisible, así que si nadie tiene quejas de esto es que has hecho un gran trabajo”.





» [Arcade] Una recreación aproximada del Evo Moment 37, aunque aquí Ken no hace parry.

▶ que emplea técnicas de agarre en el combate, Dudley era otro boxeador que solo pelea con los puños como Balrog, mientras que Necro tenía extremidades extensibles como Dhalsim y un movimiento de electrocucción como Blanka. “[Pero] no percibías lo mismo. Sus planes de juego no eran ni remotamente parecidos”.

Esto no quiere decir que los títulos de lucha en 2D no continuaran siendo populares. A mediados y finales de los noventa, Capcom colaboró con Marvel para llevar sus icónicos personajes a los juegos de pelea con *X-Men Vs Street Fighter*, *Marvel Vs Capcom* o *Capcom Vs SNK* como resultado. Al comenzar su carrera, Justin era más conocido por jugar a *Marvel Vs Capcom 2*, con el que ganó el evento ‘Battle By The Bay’, el evento abierto que se convertiría en el torneo centrado en juegos de lucha más prestigioso del mundo: el Evolution Championship Series, o Evo para abreviar. “Los crossovers estaban muy de moda en aquella época”, dice Justin. “Cuando eres un chaval, ves *X-Men*, a Magneto y a Tormenta, y te entusiasma. Pero [*SFIII*] no tenía eso. A mucha gente no le interesaban esos nuevos personajes aleatorios”.

No parecía que la suerte de *SFIII* fuera a cambiar cuando en Capcom decidieron lanzar *Street Fighter Alpha 3* para la placa CPS-2 en 1998. Adam no recuerda que en recreativos hubiera unidades ni de la primera revisión de *SFIII*, *2nd Impact*, que se lanzó apenas seis meses después de *New Generation*. “Creo que todos los salones estaban pasando apuros, habían comprado máquinas de *Street Fighter III* que tengo entendido eran muy caras y no ganaban dinero”, explica. “Mucha más gente jugaba a *Tekken* y *Virtua Fighter*. ¡Incluso a *Ehrgeiz*!”

“3RD STRIKE DIO UN VALIENTE CAMBIO DE RUMBO Y REALMENTE ABRAZÓ EL SONIDO DE LAS CALLES”

¿En qué fue distinto *3rd Strike*? Algunos críticos dirían que no lo fue demasiado. En un análisis de la versión para Dreamcast del año 2000, *Edge* le puso una nota de 6/10 junto al comentario “incluso el aficionado más devoto estaría de acuerdo en que poco ha cambiado de un capítulo a otro”, incluso ciertos añadidos se consideraron una “distracción cosmética”. De hecho Justin prefiere *2nd Impact* ya que contiene más secretos interesantes como Shin Akuma, los ‘combos rotos’ (*3rd Strike* nerfeó al recién llegado Sean de manera bastante controvertida), o el nuevo luchador Q con su particularidad: solo aparecerá como oponente controlado por la CPU si el jugador cumple unas condiciones muy específicas, como no haber perdido ni un solo asalto antes de ese combate.

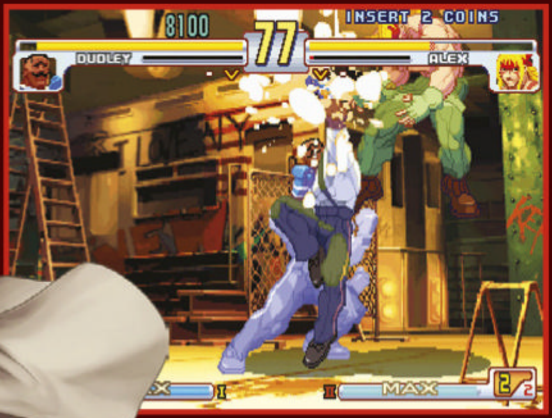
Un punto a su favor era que, entre los cinco personajes adicionales, se incluyó el regreso de una indiscutible favorita de los fans, Chun-Li, considerada la luchadora más poderosa del juego. No solo aparece en el centro de las artes promocionales, su rostro también embellece el GD-ROM de Dreamcast.

Lo más destacable de *3rd Strike* se escucha desde el momento en que arranca el juego. Si bien la música de *SFIII* fue compuesta por Hideki Okugawa para las tres entregas, *3rd Strike* dio un valiente cambio de rumbo y realmente abrazó el sonido de las calles con música house, jazz, hip-hop e incluso una pizca de James Bond. La gente del Capcom Sound Team colaboró con el rapero canadiense Infinite, cuyo arte vocal puede escucharse en la elegante intro del título y en la pantalla de selección de personajes. La banda sonora tiene sus detractores, quienes mencionarán lo tremendamente icónico de muchos temas nacidos en *SFII*, pero «Beats In My Head» para el escenario de Elena, «You Blow My Mind» para el de Dudley y «Jazzy NYC '99» para el de Ken y Alex son cortes que podrían sonar tanto en la recreativa como en una pista de baile.

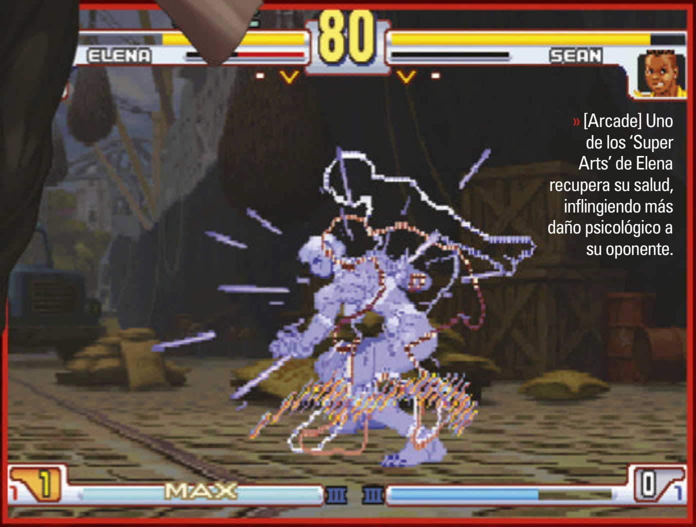
La mecánica que más se pulió en *3rd Strike* de las nuevas que se incorporaron a *SFIII* fue la posibilidad de hacer parry con un ataque, pulsando hacia delante justo cuando el ataque del rival está a punto de impactarte (o pulsando hacia abajo para hacer un parry con un ataque 'agachado'). Adam dice que al principio esto dividió a los jugadores ya que permitía a estos rechazar ataques fácilmente, lo que rompía las tácticas de 'zonificación' establecidas en entregas anteriores, mientras que Justin argumenta que parecía más bien una 'mecánica basura' cuando fue conocida. Quizá simplemente debiera pasar el tiempo necesario para que los jugadores se adaptaran a esta mecánica y fueran más receptivos con ella cuando llegó *3rd Strike*. También añadía más profundidad como la posibilidad de realizar un 'Guard Parry' bloqueando al menos el primer golpe de un combo multigolpe y luego realizar el parry; en ese momento y si funciona el jugador se vuelve rojo, razón por la cual al Guard Parry se le denomina informalmente 'Parry Rojo'. "*2nd Impact* y *New Generation* también tenían dos parry aéreos", añade Justin. "Puedes dar un toque adelante y entonces vuelas hacia atrás, toca abajo para conseguir un parry aéreo. *3rd Strike* arregló eso".

Por supuesto anticiparse al ataque de tu adversario conlleva muchos riesgos, sobre todo si lo comparamos con *Garou: Mark Of The Wolves*, lanzado el mismo año que *3rd Strike* y que tenía una mecánica 'Just Defend' realizable de un modo más intuitivo efectuando el bloqueo en el momento perfecto. Por aquel entonces había muchos menos incentivos por anticipar el parry, mientras que se dispone de mucho tiempo para reaccionar a una bola de fuego lanzada desde el centro o el otro lado de la pantalla. Adam opina que el parry de *SFIII* es de 'compromiso extremadamente bajo' en ▶

» [Arcade] Ciertos emparejamientos de personajes provocan mayor efectividad en el combate, aunque Urien va bien con todos.



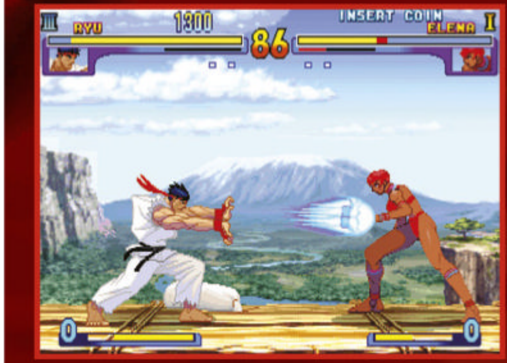
» [Arcade] Dudley, el elegante boxeador inglés, puede ejecutar un uppercut estilo Shoryuken.



» [Arcade] Uno de los 'Super Arts' de Elena recupera su salud, inflingiendo más daño psicológico a su oponente.

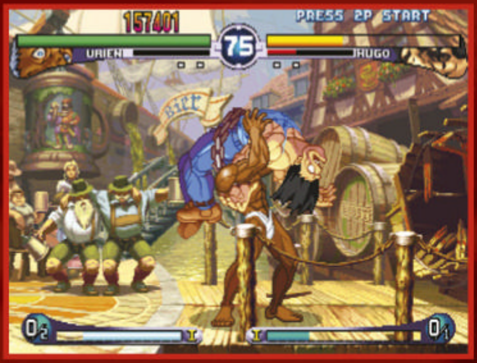
LA EVOLUCIÓN DE UN LUCHADOR

COMPARANDO 3RD STRIKE CON ANTERIORES VERSIONES DE SFIII



STREET FIGHTER III: NEW GENERATION

■ *New Generation* tal y como sugiere su título dividió a los jugadores a principios de 1997, trayendo de vuelta tan solo a Ryu y Ken de entre los 12 luchadores esperables. Estableció los nuevos fundamentos mecánicos, el sistema de parry y los Super Arts o el doble toque del joystick para avanzar o retroceder. Lo que no se mantuvo fue la manera en que cambiaban los escenarios entre asalto y asalto.



STREET FIGHTER III: 2ND IMPACT – GIANT ATTACK

■ *2nd Impact* llegó a finales de 1997 presentando dos nuevos personajes: Hugo y Urien (siendo este último el penúltimo combate antes de Gill), y Yun y Yang se convirtieron en luchadores distintos. Akuma estaba disponible como personaje secreto, y Shin Akuma era un jefe final secreto. También introdujo los especiales EX que se realizaban presionando dos puñetazos o patadas a la vez con la entrada del movimiento y empleando una parte del Super Meter.

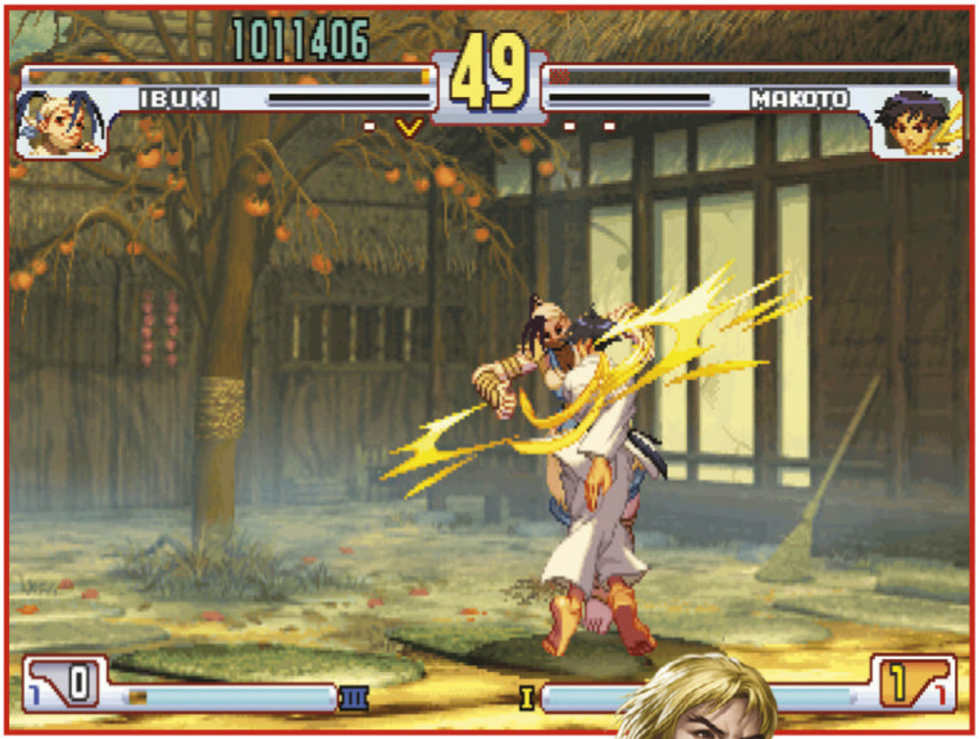
UN REPARTO ECLECTICO

EL EXTRAÑO Y MARAVILLOSO PLANTEL DE LUCHADORES DE 3RD STRIKE

■ Que pocos personajes conocidos regresaran en *SFIII* desanimó a muchos, aunque la vuelta de Chun-Li en *3rd Strike* cambió algo las cosas para otros. Ni siquiera que apareciera la mujer más fuerte del mundo alteró una selección de luchadores mayormente excéntrica; "todos los títulos necesitan algún bicho raro, pero la mayoría de jugadores quieren un personaje muy guay o sexy", argumenta Adam. "Uno de los errores de *SFIII* es que casi todos eran bichos raros". Al menos no se basó en el descarado puñado de estereotipos de *SFII*...

Con todo es un elenco que la comunidad ha ido aceptando con el paso del tiempo, sobre todo porque algunos regresaron en entregas posteriores como Makoto, Dudley, Ibuki y Elena en las últimas iteraciones de *SFIV* (aunque el Healing Ultra dejó mal sabor de boca a algunos jugadores). Más sorprende que ninguno de sus personajes formara parte de la primera tanda en la última entrega de la serie, dado que *SFIII* no solo era el más reciente en la cronología de la serie sino que *Street Fighter 6* es también una secuela cronológica. Justin cree que es todo cuestión de dejar pasar el tiempo: "es imposible que no incluyan personajes de *3rd Strike* en el juego. Sería una locura que no lo hicieran".

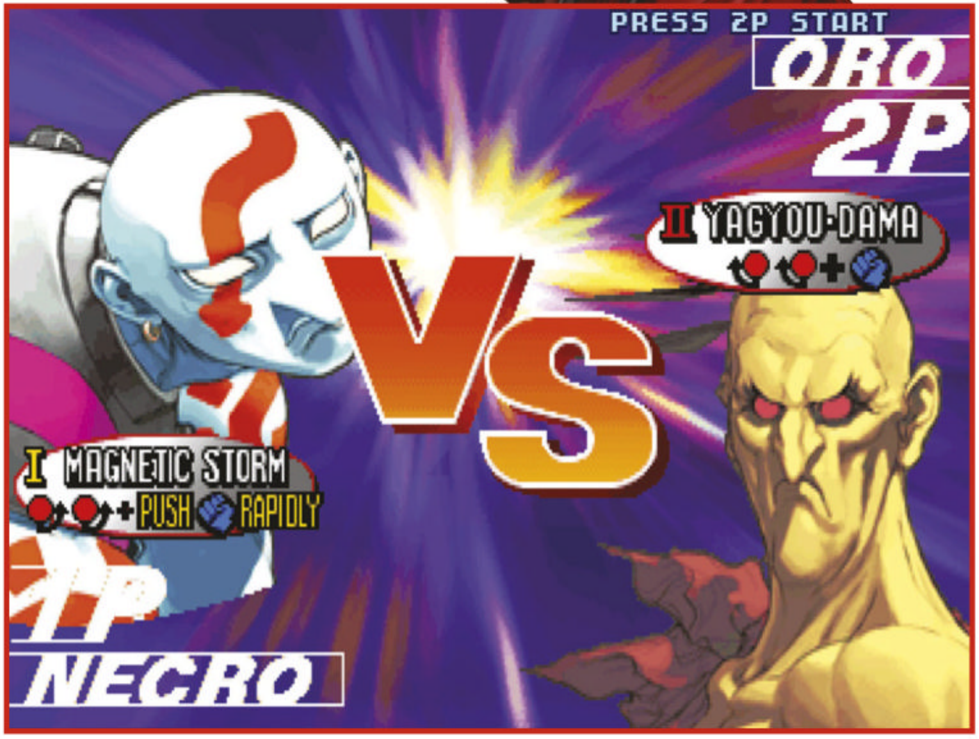
1P ALEX
INSERT 2 COINS
PLAYER SELECT
TIME
28



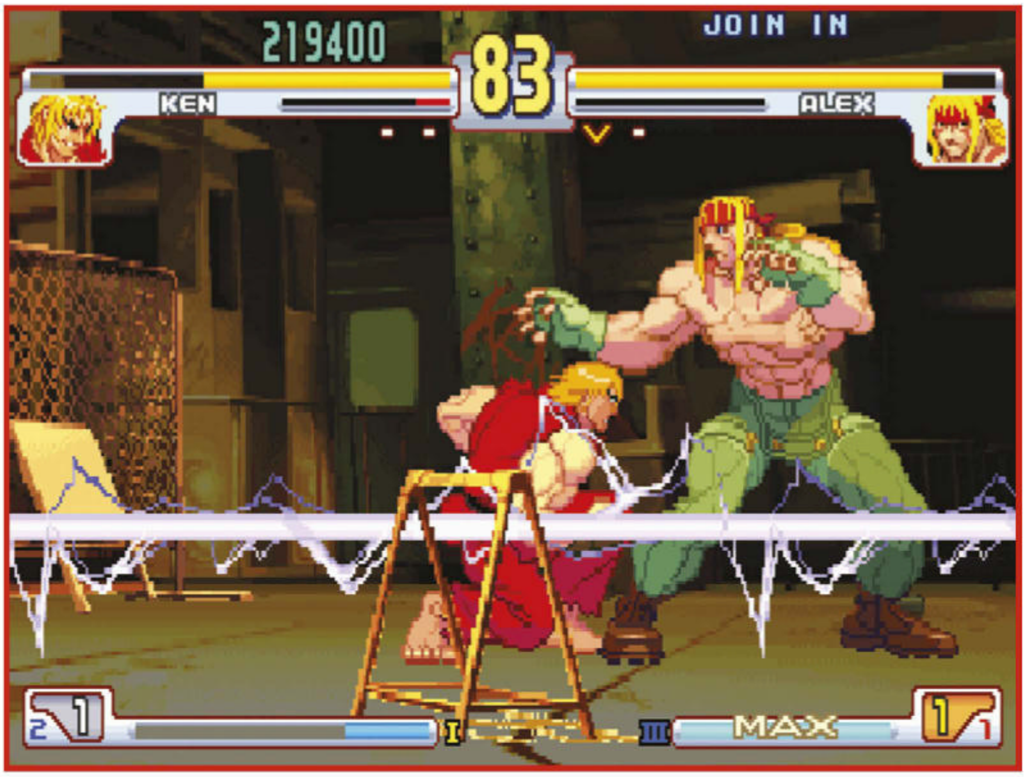
» [Arcade] *SFIII* introdujo lanzamientos técnicos, pero también puedes fallarlos ya que el margen de agarre es reducido.

IT'S ALL ABOUT VICTORY

» [Arcade] La llena de estilo intro de *3rd Strike*, combina una BSO hip-hop/house con bocetos de los personajes.



» [Arcade] Los jugadores eligen entre tres Super Arts para su luchador y se muestran antes de que arranque el combate.



» [Arcade] Aunque las Super Arts se anticipan con un rápido destello, los oponentes rara vez tienen tiempo de reaccionar.

855705
74
JOIN IN
RYU
YANG

» [Arcade] Algunos ataques alejan la acción del suelo, aunque de forma más contenida que en el anime o luchando en equipo.

INSERT 2 COINS
RUSSIA
NECRO
NEXT STAGE
ENGLAND
DUDLEY
TIME 19

▶ comparación con la realización de una pose de parry, que te deja más vulnerable al compararlo con el simple hecho de caminar hacia delante durante un par de fotogramas.

Esto nos lleva a 2004, el año al que el cofundador del Evo, Tom Cannon, se refiere como 'la Época Oscura' para los comunidad de juegos de lucha… un momento en que el futuro del género pintaba complicado. A pesar de todo, el Evo funcionaba fenomenal y ya había atraído a competidores internacionales, japoneses incluidos; este también fue el año en el que se desveló el auténtico potencial de *3rd Strike* en un combate legendario entre Justin y Daigo Umehara.

Ambos se enfrentaron por vez primera en la final de perdedores (Evo tiene una regla de doble eliminación por la cual los jugadores pueden seguir compitiendo tras haber sido eliminados en el grupo de perdedores). En la ronda final, la Chun-Li de Justin tenía mucha más vida en su barra que el Ken de Daigo, que ya había utilizado su potente Houyoku-sen Super Art contra él. Según Justin, el daño que inflinge esa SA hace que a menudo se prohíba en torneos locales (cada luchador tiene tres SA a elegir en el momento de seleccionar a su personaje). Daigo hacía todo lo posible por defenderse y solo le quedaba un píxel de vida, lo que significaba que cualquier ataque le dejaría fuera de combate aunque lo bloqueara, debido al 'chip damage' o daño recibido al bloquear cualquier ataque especial. Esta fue la señal que Justin necesitaba para desatar su Super Art una vez más para lograr una victoria fácil.

"La gente creaba mitos acerca de que el SA2 de Chun Li era incomparable", explica Justin.

"Así que yo, como un niñato ingenuo, pensaba que mi victoria estaba garantizada. Ganar con 'chip damage' es muy frecuente en los títulos de lucha antiguos, así que eso pensaba hacer contra Daigo. Era una victoria clara… y obviamente, las cosas no salieron como yo esperaba". Habiéndose comido ya dos SA2 en esa ronda final, Daigo sabía lo que se le venía encima, ya que había visto dar a Ken dos toques hacia adelante unas cuantas veces para anticiparse al primer golpe. Y cuando llegó el momento, hizo parry con cada una de las 17 patadas de Chun-Li, con solo una décima de segundo de margen para hacerlo, incluida la última que le obligó a saltar y hacer parry en el aire antes de contraatacar con el Shippuu Jinrai Kyaku SA de Ken… todo ello mientras el público estallaba en vítores, absolutamente atónito por lo que estaba presenciando. Daigo perdió la gran final contra su compatriota Kenji Obata, pero ya se había ganado el corazón de la FGC y los vídeos de lo que se conoce como 'Evo Moment 37' se han visto millones de veces.

Y lo que es más importante, Justin cree que fue un momento que sin duda revitalizó a la Comunidad de usuarios de juegos de lucha. "Mucha gente que hasta entonces no estaba interesada en *3rd Strike*, empezó a jugarlo a partir de ese momento", afirma, y señala que el título tomó el relevo de *Marvel Vs Capcom 2* como cabeza de cartel del torneo de clausura del Evo tras aquello. "Incluso en nuestro círculo interno, todo el mundo quería jugar a *3rd Strike*. Yo mismo quería jugar más, así que empecé a tomármelo más en serio". Finalmente Justin consiguió el título del Evo en su último año, en 2009, que compartió con su competidor japonés Issei Suzuki en un torneo de 2v2.

"ERA UNA VICTORIA CLARA... Y OBVIAMENTE, LAS COSAS NO SALIERON COMO YO ESPERABA"

JUSTIN WONG

Ese Momento Evo, sin duda, abrió nuevas posibilidades para *3rd Strike*, ya que hoy día pueden encontrarse todo tipo de vídeos que muestran las diferentes formas de contrarrestar y castigar el Hoyoukusen de Chun-Li. Pero desde el punto de vista del desarrollo… estaba agotado. *3rd Strike* fue el penúltimo lanzamiento para CPS-3, la última placa arcade propietaria de Capcom que tan solo contó con seis lanzamientos para ella. Aunque fue versionado a PS2 y Xbox poco después del Evo, al que *CVG* hizo mención en su análisis, no fue hasta *Street Fighter IV* en 2008 cuando la FGC se expandió con una nueva generación de jugadores, logrando ser la próspera escena que es hoy día.

Incluso sin tener en cuenta su nivel de juego más alto, no hay duda de que el título de Capcom sigue siendo un juego muy querido, con sus animaciones de sprites bellamente detalladas; un glorioso último hurra para la forma que sigue manteniendo hoy día, mientras que los luchadores poligonales de la misma época no han aguantado el tipo tan bien. Podría decirse que la última entrega de la serie, *Street Fighter 6*, recoge gran parte del espíritu de *3rd Strike*, no solo por adelantar la cronología de la serie o los raps que sonaron durante la selección de personaje, sino también por reintroducir el parrying. Pero al contar con los ocho 'World Warriors' originales en su plantel inicial, también puede argumentarse que ha aprendido definitivamente la lección de no alienar a sus fans al mismo tiempo que adopta lo nuevo. Ahora, para celebrar su 25 aniversario, (y el 20 aniversario del icónico parry de Daigo), *3rd Strike* vuelve a ser uno de los eventos principales del Evo, señal inequívoca de que al juego aún le queda mucha batalla por presentar. ✱

CóMO SE HIZO

TRON

¿ALGUNA VEZ HAS DESEADO METERTE EN UN VIDEOJUEGO, COMO HIZO FLYNN? EL PROGRAMADOR PRINCIPAL Y DISEÑADOR BILL ADAMS NOS CUENTA CóMO ES ESTAR EN EL LADO DEL CóDIGO

TEXTO DE PAUL DRURY

LOS DATOS

» **COMPAÑÍA:** BALLY MIDWAY

» **DESARROLLADOR:** BALLY MIDWAY

» **PLATAFORMA:** ARCADE

» **LANZAMIENTO:** 1982

» **GÉNERO:** ACCIÓN

A veces una sola llamada de teléfono te cambia la vida. Bill Adams, un contratista de Honeywell, la recibió a principios de 1979. "Los empleados solían sentarse en una larga mesa, y los teléfonos empezaron a sonar uno tras otro", recuerda Bill. "Todos los demás estaban almorzando así que no contesté, pero cuando llegó a mi teléfono, lo cogí y un tipo me preguntó si estaba interesado en los videojuegos. ¡Bingo! Le dije que iría a hablar con él, fui a verle a un sitio llamado Bally Midway, del cual nunca había oído hablar…"

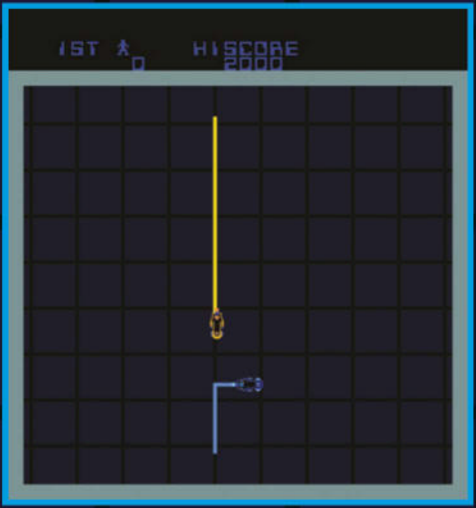
Esta búsqueda de personal 'a puerta fría' puede parecer algo poco habitual, pero Bally Midway, que hasta entonces había trabajado con pinballs y recreativas electromecánicas, se dio cuenta de que el futuro eran los videojuegos, y estos necesitaban programadores. Bill fue contratado de inmediato como programador senior y fue testigo del rápido crecimiento de la división arcade de Bally Midway en los años siguientes, propiciado por lucrativas licencias japonesas para distribuir *Space Invaders*, *Galaxian* y *Pac-Man* en occidente. La empresa también desarrolló títulos internamente como *Gorf* y *Wizard Of Wor*, ambos creados por un equipo dirigido por Dave Nutting. Cuando Disney llamó a finales de 1981 para hablar sobre una película en producción tematizada en los videojuegos, Bill y Dave volaron a Hollywood para visitar el estudio. "Disney quería promocionar *Tron* al máximo", cuenta Bill. "Nos enseñaron lo que ellos llaman 'dailies' [brutos de rodaje, metraje sin montar] y nos facilitaron el guion. Fue fascinante. Nunca había visto cómo montaban una película".

Pensar que Bill fue de los primeros en visionar los revolucionarios efectos CGI, esos icónicos trajes brillantes, los mortales duelos de Motos de Luz y a Jeff Bridges desintegrándose nos genera mucha envidia. ¿Creías que la película se convertiría en título de culto antes de que se estrenara?, preguntamos. "Nunca pensé que fuera buena", ríe, "pero tomé notas de lo que nos enseñaron. Dave Nutting y yo presentamos nuestras ideas para el juego de *Tron* al presidente de Bally. ¡Quiso ambas propuestas!".

Los dos grupos empezaron a trabajar en su visión de *Tron*, el videojuego, en edificios separados y con un contacto mínimo. La propuesta de Dave Nutting era la más ambiciosa, un título vectorial en 3D que requería el desarrollo de nuevo hardware, y que pronto se estancó debido a un conflicto interno. El concepto de Bill se ceñía más al argumento de la película y utilizaba hardware existente de Bally, aunque el desarrollo no fue nada fácil. El jefe de Bally, Mr. Ross, había pensado en *Kick-Man*, un extraño juego de explotar globos con un payaso en un monociclo y la aparición de *Pac-Man* y sus fantasmales perseguidores, como el siguiente título que debía entrar en producción; pero

JOURNEY NOW INTO A STARTLING NEW DIMENSION. WHERE ENERGY LIVES AND BREATHES. A WORLD INSIDE THE COMPUTER WHERE MAN HAS NEVER BEEN BEFORE…
NEVER BEFORE NOW.
TRON

» El flyer del arcade reafirma su relación con la película.



» [Arcade] *Blockade* (1976) de Gremlin llevó el concepto de *Snake* a los recreativos, pero quizá, lo que casi todos los jugadores recuerdan son las motos de luz de *Tron*.

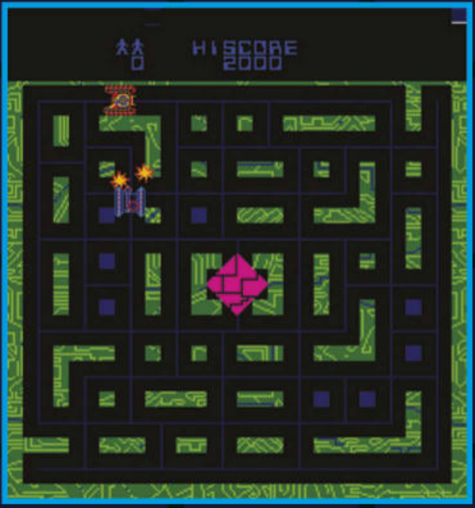
» Bill Adams fue programador en Bally Midway durante los años dorados de los setenta y ochenta, antes de entrar en Mylstar (alias Gottlieb).

MÁS DEL CREADOR

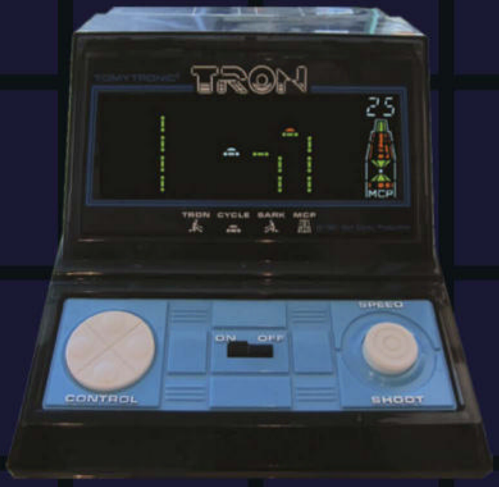
KICK-MAN
SISTEMA: ARCADE
AÑO: 1981

SATAN'S HOLLOW (EN LA IMAGEN)
SISTEMA: ARCADE
AÑO: 1982

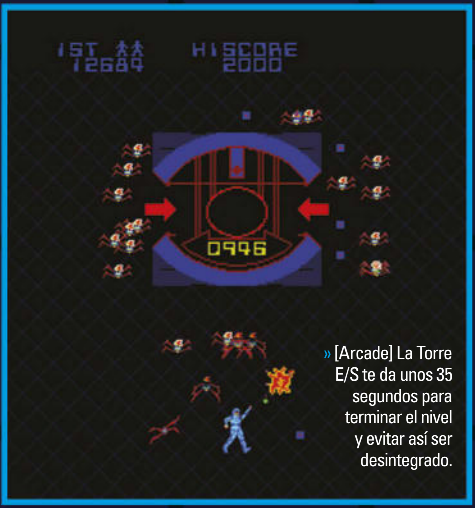
CURVE BALL
SISTEMA: ARCADE
AÑO: 1984



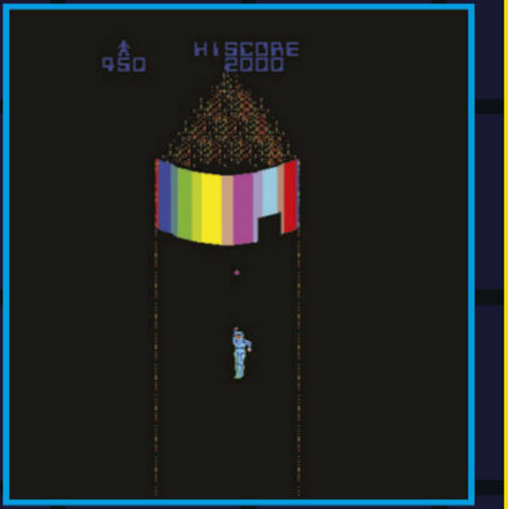
» [Arcade] *Tank* (1974) de Atari más los minibatallones de *Targ* (1980) de Exidy, junto al vicio de Bill con los juegos de torretas de cañón giratorias hacen que este nivel sea más que la suma de sus partes.



» Tomy transformó *Tron* en una portátil, consiguiendo además meter tres de los cuatro niveles en su pequeña pantalla.



» [Arcade] La Torre E/S te da unos 35 segundos para terminar el nivel y evitar así ser desintegrado.



» [Arcade] Casi todos los 12 niveles de *Tron* se llaman como lenguajes de programación: Cobol, Fortran o Pascal. Para nada friki.

el programador principal abandonó el proyecto para volver a la universidad cuando el juego estaba a medio terminar, así que Bill fue requerido para poner el título a punto.

"Necesitaba quitarme *Kick-Man* de encima para poder ponerme con *Tron*", relata Bill. "Contraté algunos nuevos programadores, entre ellos Tom Leon y John Marcus, y como mi idea era tener cuatro o cinco niveles en *Tron*, pensé que asignar un nivel a cada uno no era demasiado para un [empleado] nuevo. Empezaron mientras yo terminaba *Kick-Man*. Acababa de terminarlo y estaba en la fiesta de Navidad [en 1981] pensando que podría tener una semana libre… y entonces me dijeron que habían adelantado la fecha de entrega".

A Bill y su equipo les habían dado seis meses, pero ahora solo tenían tres para terminar *Tron* a tiempo para el estreno de la película, un plazo increíblemente ajustado incluso en aquella época. Al menos se acordó la estructura del juego: un puñado de minijuegos basados en escenas de la película a los que se podía acceder en cualquier orden desde un distribuidor central, un concepto novedoso para la época. "Permitirte elegir el nivel al que jugabas fue idea mía", dice Bill. "Si te he dado algo difícil de hacer, quiero darte un respiro y que puedas cambiar las cosas. Los cuatro niveles distintos eran perfectos para eso".

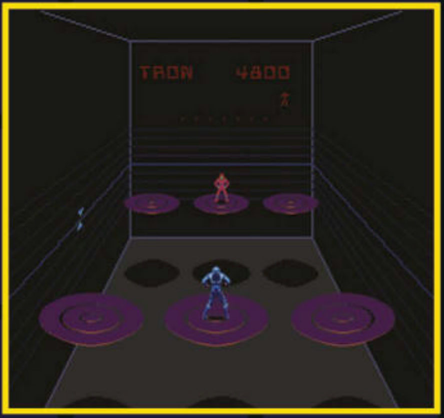
> "DAVE NUTTING Y YO PRESENTAMOS NUESTRAS IDEAS PARA EL JUEGO DE TRON AL PRESIDENTE DE BALLY. ¡QUISO AMBAS PROPUESTAS!"
>
> BILL ADAMS

Dado el escaso tiempo que tuvieron para desarrollarlo, tenía sentido que los niveles se basaran en mecánicas de juego establecidas, vinculadas de algún modo a una secuencia clave de la película. El de las Motos de Luz, el minijuego más recordado de *Tron*, es ejemplo perfecto de este enfoque además de una elección obvia, ya que la película se inspiró claramente en el cúmulo de juegos estilo *Snake* tan populares desde mediados de los setenta para sus escenas de batallas motorizadas. "Lo tomé prestado de otro título de Bally Midway llamado *Checkmate*", admite Bill, quien dio al arcade en blanco y negro de 1977 un toque futurista y bañado en neón. "A mi jefe le encantaba porque era un juego de estrategia… ¡pero le añadí velocidad! Quería convertirlo ▶

DISCS OF TRON

EL MINIJUEGO DESCARTADO QUE SE CONVIRTIÓ EN OTRA RECREATIVA

Los fans de la peli recordarán los discos de la batalla final con Sark, y el juego en los anillos estilo jai alai donde participa Flynn en una de las primeras escenas. Es lógico que Bill encargara a un miembro de su equipo la creación de un nivel centrado en ese concepto: "el tipo que contraté, al que dejaré en el anonimato, me pidió un osciloscopio", recuerda Bill. "Le pregunté, '¿para qué?', y me dijo que el hardware no funcionaba. Le expliqué que necesitaba introducir una secuencia especial de código para acceder al sistema, que nosotros le habíamos proporcionado, pero él se limitó a decir: 'no, yo escribo mi propio código'. Quería hacerlo todo a su manera. Nos dieron todas las rutinas para que los programadores pudiéramos concentrarnos en hacer el juego… pero él insistía en escribir las suyas. Dejé de intentar hablar con él, así que se convirtió en su juego. Era lento como la melaza". El minijuego se transformó en *Discs of Tron* (1983) y aunque no alcanzó el enorme éxito del original, es un interesante intento de juego en 3D. Visita arcadeblogger.com para ver fascinantes memorandos internos de principios de 1982, en los que se discuten varias ideas para *Tron* incluida la sugerencia de Dave Nutting de que el 'juego de los anillos' fuera un lanzamiento independiente.



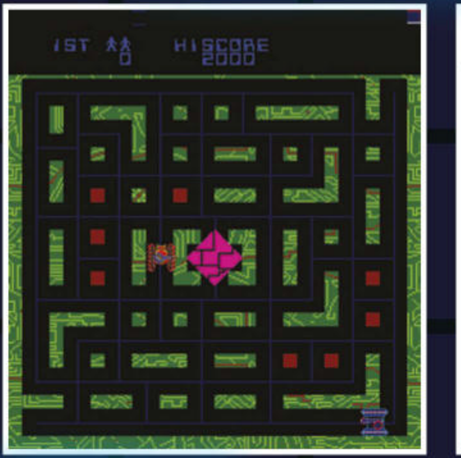
» Jugar a *Discs Of Tron* dentro de su ambiental cabinet dedicada es, ciertamente, toda una experiencia.

en un juego de reaccionar. Hice que las motos controladas por el ordenador realizaran un número aleatorio de clicks en una dirección y luego giraran. Mucha gente dijo: ‘oh, ¡has puesto inteligencia artificial!’, pero no, en realidad era solo aleatorio”.

Bill realizó otra incursión al archivo recreativo para el escenario *Batalla de Tanques*. En esta ocasión se inspiró en *Targ* (1980) de Exidy, en el que oleadas y oleadas de pequeños tanques atacan tu vehículo blindado a través de una cuadrícula. Los tanques tienen su momento en la película, y sus torretas giratorias permitían a Bill añadir algo más de sofisticación a su combate laberíntico ya que el mando giratorio de la recreativa permitía apuntar a tus enemigos incluso en momentos de retirada táctica. Era una idea genial, aunque Bill no está tan satisfecho con otros elementos de este nivel. “Cuando diseñas cosas con un grupo de gente, no puedes seguir diciendo NO o no te ayudarán en nada”, suspira Bill. “Mi jefe quería que pusiéramos un reubicador aleatorio en el centro de la pantalla, así que lo hicimos… ¡aunque nadie lo usaba, porque no sabías dónde te iba a enviar! Este nivel era muy fácil porque puedes esconderte entre dos bloques, los tanques enemigos no pueden alcanzarte y tú puedes hacer rebotar tus disparos en las paredes. No tuve tiempo de observar a la gente jugándolo en las pruebas que hicimos para haberme dado cuenta…”.

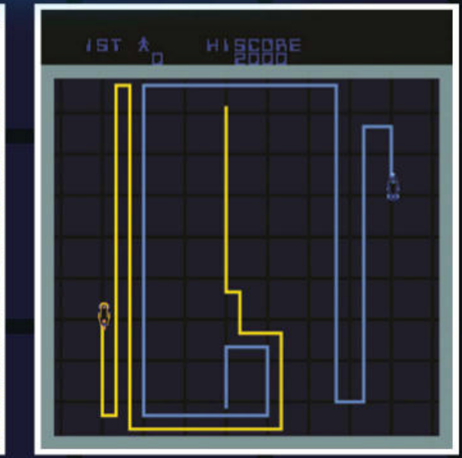
JUEGO DE MUÑECAS

LOS MEJORES CONSEJOS DEL PLUSMARQUISTA MUNDIAL DAVID CRUZ



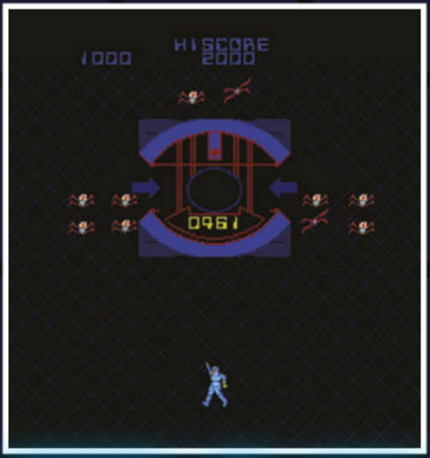
BATALLA DE TANQUES

“Empieza presionando arriba. Es importante acertar en el lugar correcto en los niveles donde los tanques vienen desde arriba y a la izquierda o a la derecha desde tu posición inicial. Si estás demasiado abajo, tu disparo no rebotará correctamente y tendrás que ajustar tu posición. En la mayoría de los niveles dirígete al escondite justo encima de la zona de teletransporte, donde podrás acabar con los tanques enemigos”.



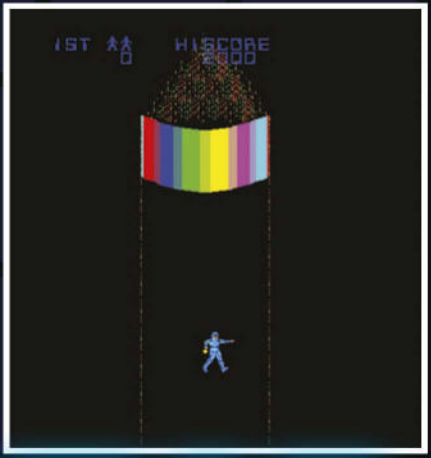
MOTOS DE LUZ

“Hay cinco patrones rotatorios que siguen las motos enemigas, y puedes jugar rápido o despacio. Un patrón rápido como ‘la silla’ consiste en subir y luego a la derecha, volver a subir y bajar para dibujar una silla, funciona en cuatro de ellos. Yo prefiero ir despacio, aunque choques de frente con una moto sobrevivirás. Cuando un enemigo gire suele hacerlo hacia tu posición aunque eso le bloquee y choque”.



TORRE DE E/S

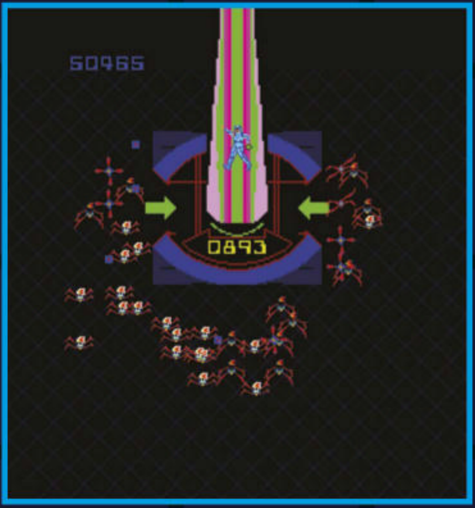
“Tener un gatillo rápido hace más fáciles estos niveles. Como hay un retraso antes de que empiece el nivel tienes tiempo de planificar tu estrategia. Los Bugs se multiplican en la zona donde estés, ve al otro lado si empieza a haber más de los que puedas manejar. También vale la pena conseguir los ‘bits’ cuando aparezcan ya que te dan 5000 puntos cada uno”.

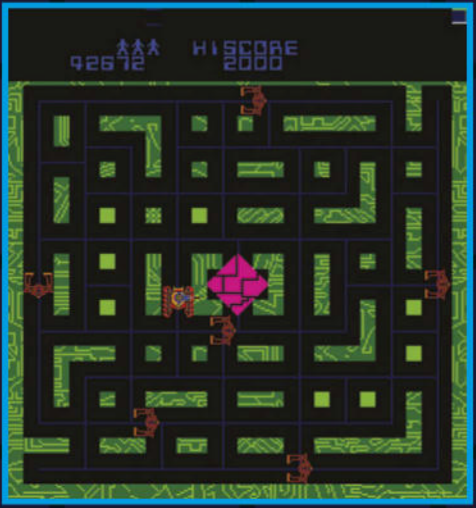


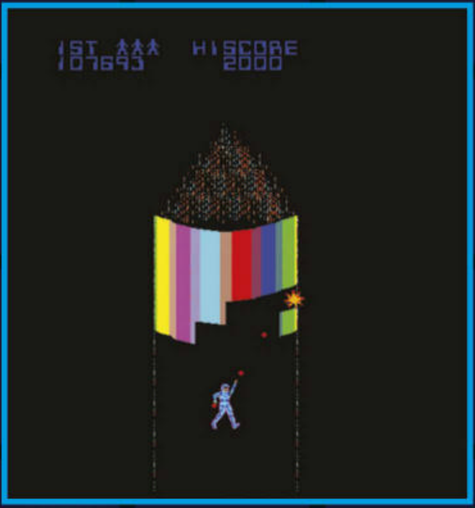
CONO DE PCM

“Los conos girarán a la izquierda o a la derecha y de forma rápida o lenta. Cuando empiece el nivel fíjate en los colores. Si son más oscuros el cono gira a la izquierda y debes situarte en el extremo izquierdo. Si son más brillantes girará a la derecha, ve al extremo derecho. Dispara para ganar puntos hasta que estés listo para subir y eliminar los bloques superiores. Estos niveles, más que en otros, requieren tener gatillo rápido”.

» David Cruz ostenta la puntuación máxima hoy día en 14 007 645 puntos, conseguidos en Richie Knuckles Arcade en 2011 y batallando durante 23 horas contra PCM.







> **"LAS COMPAÑÍAS DE CINE SE ENTUSIASMARON CON LA IDEA DE QUE HICIÉRAMOS JUEGOS BASADOS EN SUS PELÍCULAS"**
>
> **BILL ADAMS**

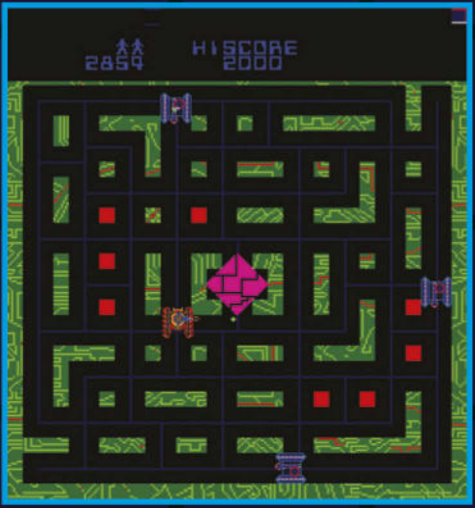
En los dos minijuegos restantes, Tron se enfrenta al PCM sin protección vehicular y armado exclusivamente con su brazo. La Torre de E/S requiere que dispares a los Bugs y te cueles en el círculo central antes de que se agote el tiempo. Como los Bugs solo aparecen en la película unos dos segundos, preguntamos por qué tienen su propio nivel. "Había Bugs en uno de los 'dailies' (brutos de rodaje, metraje sin montar) que vi y en el guion que me proporcionaron", explica Bill, "pero creo que los cortaron. Cuando Disney vio que nuestro juego tenía los Bugs, los mencionó [en la versión cinematográfica]. Fue un detalle por su parte".

El cono PCM que reproduce la batalla de *Tron* contra el Programa de Control Maestro al final de la película, también requiere girar mucho el brazo y reventar bloques para poder seguir nuestro camino. "Soy un diseñador de juegos malvado", ríe Bill diabólicamente. "Quería que la gente fuera avariciosa y muriera intentando eliminar todos esos bloques para conseguir la bonificación y que luego dijeran '¡no debería haberme quedado aquí!'. Quería algo que te metiera presión y, al principio, tenía todo un muro de ladrillos pero Dave [Nutting] vio nuestro nivel y dijo tener algo que podría funcionar mejor: el cono". Aunque se quedó fuera [de la dirección del proyecto], continuó ayudando. No sabría decir cómo se sintió al respecto. Era un buen jugador de póker…".

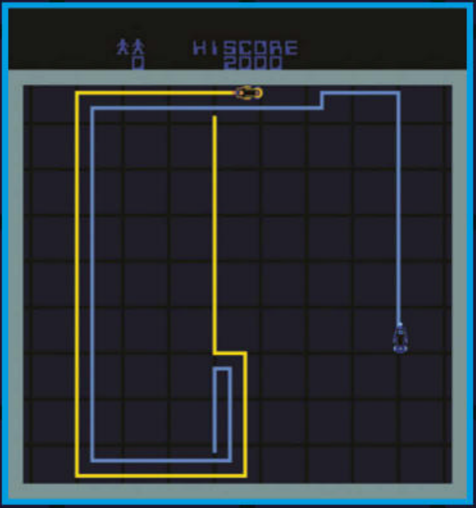
Se planeó un quinto nivel, basado en el arma 'frisbi asesino' que Tron utiliza en la película tanto para defenderse como para atacar, pero tuvo que descartarse de la versión final del arcade [ver apartado Discs Of Tron]. Los cuatro minijuegos se alojaron en un elegante cabinet 'brilla en la oscuridad', el cual tenía un mando hecho a medida, gracias al genio creativo —y colega de Bill— George Gómez. "Le habían dado su propio departamento para probar cosas y se le ocurrió el mando de *Tron*. No era nuestro joystick habitual. Los veteranos del departamento de ingeniería mecánica decían que se rompería, así que ató el joystick a la parte trasera de su coche y condujo así para demostrarles que no se rompería. Era muy creativo".

A los tres meses de trasnochar y madrugar, *Tron* estaba listo para su lanzamiento, aunque la falta de tiempo para probar y ajustar las mecánicas hizo que Bill lamente una mayor aleatoriedad con lo que los más expertos pronto dominaron el juego [ver consejos al respecto en el apartado Juego de Muñecas]. También señala que a la animación del brazo de Tron le habría venido bien dedicarle más tiempo. "Puedes hacer que se masturbe", comenta secamente.

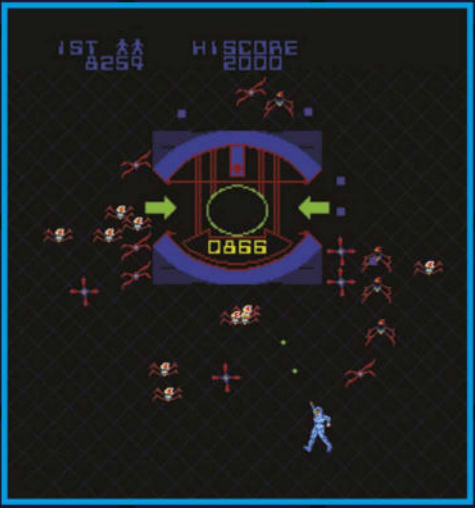
Tron fue pionero en ser una licencia fílmica que realmente capta el sentir del material original. Sus variadas mecánicas, el llamativo diseño de su cabinet, su innovador control y llegar a los salones justo cuando se estrenó la película hicieron que el juego funcionara extraordinariamente bien, generando unos cuarenta y cinco millones de dólares a finales de 1983 y superando así la recaudación de la película. "Las compañías de cine se entusiasmaron con la idea de que hiciéramos juegos basados en sus películas", dice Bill. ¡Aún conservo cajas con los guiones que me enviaron! Recibía una bonificación en función de las unidades vendidas, así que sí, gané algo de dinero, pero nada comparado con lo que *Tron* hizo por Bally. Fue como echar cinco céntimos en la taza de un mendigo". ✱



» [Arcade] Accede al diamante rosa central y tu tanque se transportará a una ubicación aleatoria, aunque demasiadas veces será como salir de la sartén para caer en el fuego enemigo.



» [Arcade] Los clones del nivel de las motos lumínicas de *Tron* eran tan habituales en los microordenadores de entonces, que la revista *Crash!* les dedicó una sección fija en la publicación.



» [Arcade] Cargarte a todos los Bugs incrementa tu puntuación pero es necesario mucho 'juego de muñeca', mucha rotación de brazos. Jugar en el mueble original con spinner ayuda mucho.

LA GUÍA DEFINITIVA

WarioWare, Inc.

MINIGAME MANIA

EN 2002, UN PEQUEÑO EQUIPO DE VETERANOS DE NINTENDO TRABAJÓ EN SECRETO PARA CREAR UNO DE LOS TÍTULOS MÁS EXTRAÑOS DE LA COMPAÑÍA. DOS DÉCADAS Y PICO DESPUÉS, WARIOWARE INC: MINIGAME MANIA SIGUE SIENDO UN EXPERIMENTO ENTRAÑABLE Y CONVINCENTE

TEXTO DE JAMES TOCCHIO

Muchos de los grandes inventos del mundo sucedieron por accidente. En 1895, Wilhelm Röntgen descubrió sin querer los rayos X cuando un tubo de vacío blindado proyectó la imagen de los huesos de su mano en una pantalla fluorescente cercana. En 1878, Constantin Fahlberg olvidó lavarse las manos tras pasar el día en el laboratorio y notó que su sándwich tenía un sabor extrañamente dulce; así nació el edulcorante artificial, la sacarina. Y Play-Doh se inventó como esponja de arcilla para limpiar el polvo de carbón del papel pintado.

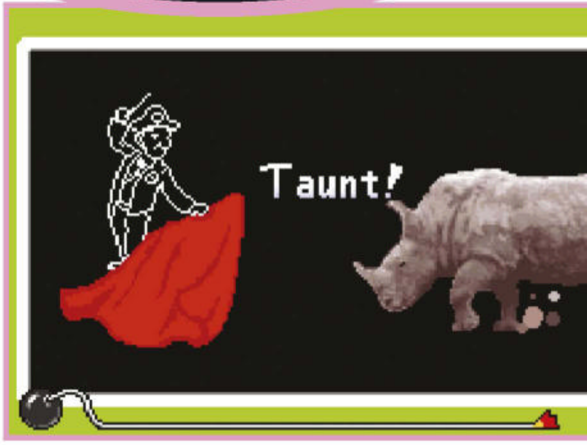
En agosto del año 2000 el personal de Nintendo R&D1 acababa de terminar su trabajo en *Mario Artist: Polygon Studio*, un título de la serie *Mario Paint* lanzado exclusivamente en Japón para Nintendo 64DD. En *Polygon Studio* los jugadores podían construir, aplicar texturas y pintar modelos poligonales tridimensionales con los que recorrer un mundo en 3D.

Junto a este juego principal, *Polygon Studio* también incluyó un subjuego llamado *Sound Bomber*, en el que los modelos construidos por el usuario aparecen en cortos microjuegos tontos. *Sound Bomber* fue un inesperado éxito, un modo de juego que el equipo disfrutó incluso después de que *Polygon Studio* se hubiera dado por terminado: los juegos, vertiginosos, pequeños y en apariencia sencillos, ofrecían adictivos y rápidos descansos durante la jornada laboral. Fue la radiografía que hizo por accidente aquel pequeño grupo de veteranos de Nintendo.

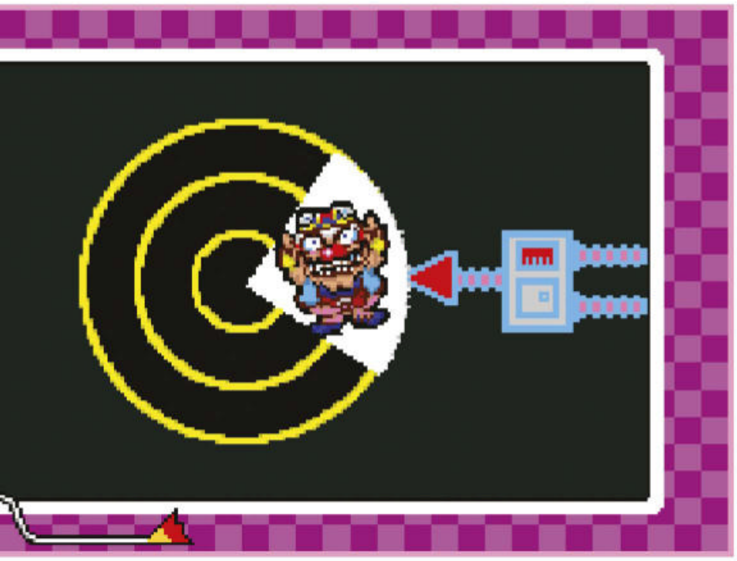
Yoshio Sakamoto, Goro Abe, Ko Takeuchi y Ryuichi Nakada concibieron un juego basado en la idea central de *Sound Bomber*, un título completo conformado por extravagantes microjuegos que podían jugarse en unos instantes, todo ello cohesionado mediante una historia absurda protagonizada por la manzana más mala y podrida de Nintendo, Wario. Así nació el corazón de *WarioWare*. Pero su éxito no estaba predestinado; de hecho, el pequeño equipo tenía tan claro que no conseguiría la aprobación de la dirección, que desarrollaron *WarioWare* en secreto.

Sus temores eran injustificados: el desarrollo de *WarioWare Inc: Minigame Mania* (o *Mega Microgame$!* como es conocido en otros lugares) fue aprobado, y pronto pareció que todo el mundo en el edificio estaba presentando sus propias ideas para microjuegos. Cuando *WarioWare* fue lanzado en Japón en marzo de 2003 junto con la nueva Game Boy Advance SP, recibió críticas ▶

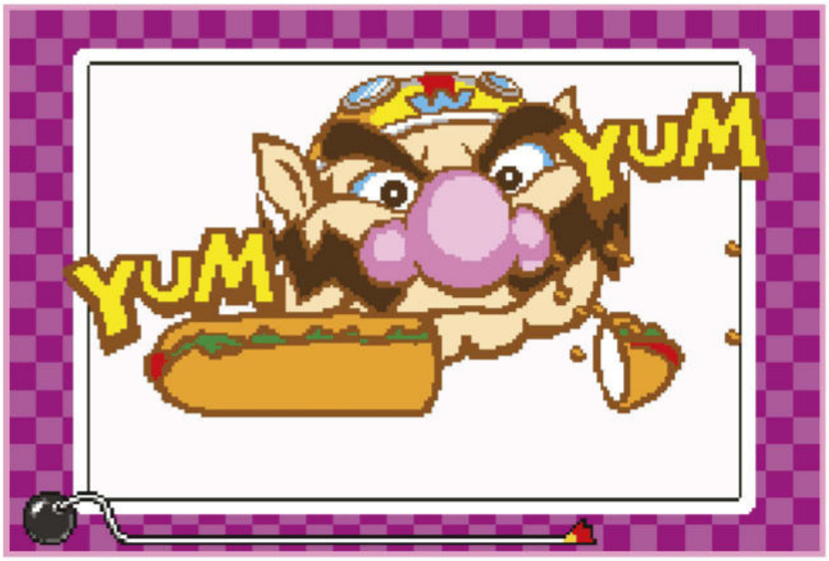
> "EL PEQUEÑO EQUIPO TENÍA TAN CLARO QUE NO CONSEGUIRÍA LA APROBACIÓN DE LA DIRECCIÓN, QUE DESARROLLARON WARIOWARE EN SECRETO"



» [Game Boy Advance] No estamos seguros, pero parece que ese toro es un poco raro.



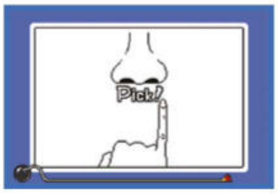
» [Game Boy Advance] Uno de los minijuegos adaptados desde *Polygon Studio*.



» [Game Boy Advance] Wario debe devorar su perrito caliente en solo dos bocados. Para él, ¡fácil!

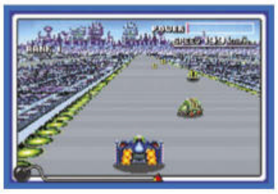
Mega Microjuego$!

DIEZ DE NUESTROS MICROJUEGOS FAVORITOS



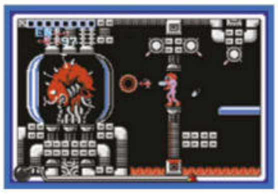
Buscador de Oro

■ Hace poco charlamos con Gail Tilden, directora de *Nintendo Power* durante más de diez años, y cuando mencionamos *WarioWare* ella espetó "ah, sí, el de hurgarse las narices". Todo el mundo recuerda este microjuego, ¡vamos a pillar uno gordo!.



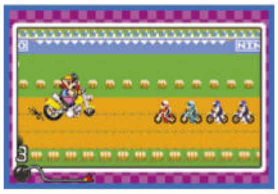
F-Zero

■ En el microjuego de *F-Zero*, pilotas la nave Blue Falcon del Capitán Falcon a toda velocidad por el circuito de Mute City. Esquiva los obstáculos y disfruta del nostálgico subidón de su tema musical... los cuatro segundos que dura.



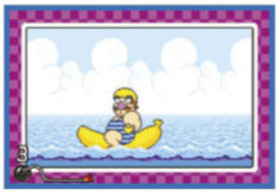
Metroid

■ Este microjuego del repertorio de 9-Volt te pone en la piel de Samus durante el enfrentamiento final con Mother Brain en el clasicazo de NES. Solo tienes que pulsar A una y otra vez para destruir al malvado alienígena enlatado.



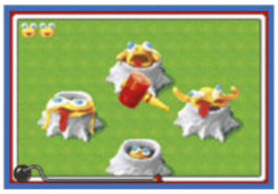
Pocoexcite Bike

■ Otro juego de NES adaptado para la ocasión: en 'Unexcite Bike', Wario debe recorrer una pista clásica de *Excite Bike* esquivando socavones del suelo y a los pequeños sprites de motoristas del original que circulan en sentido contrario.



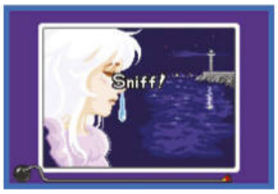
Flote Su Bote

■ Un plátano hinchable flota plácidamente en el mar azul... hasta que Wario entra en escena vistiendo bañador a rayas y gorro de natación amarillo. El jugador debe pulsar el botón A para dejarle caer sobre el flotador sano y salvo.



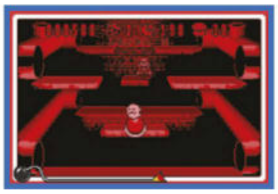
Golpea-Al-Alien

■ Perfecto ejemplo del rico y ecléctico estilo de *WarioWare*; en este microjuego estilo 'Golpea-Al-Topo' atizas para devolver a su madriguera a unos marcianos, los cuales con su aspecto de plastilina recuerdan a títulos de los noventa como *ClayFighters* o *Claymates*.



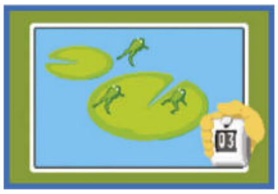
Alergias Nocturnas

■ Otro microjuego que muestra la variedad de registros del título. Un personaje hermosamente dibujado moquea dramáticamente en una bella escena nocturna junto al océano. Pulsa el botón A para sorber la enorme vela y llevarla de vuelta a la cavidad nasal de la que nunca debió salir.



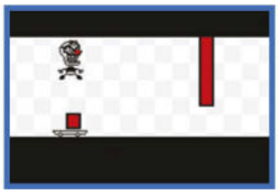
Mario Clash

■ En 1995, unos pocos tuvieron ocasión de ver el mundo a través de las lentes de su flamante Virtual Boy. El microjuego Mario Clash emula, durante tres segundos, el encanto monocromático pintado en rojo del sistema, admitámoslo, ciertamente defectuoso.



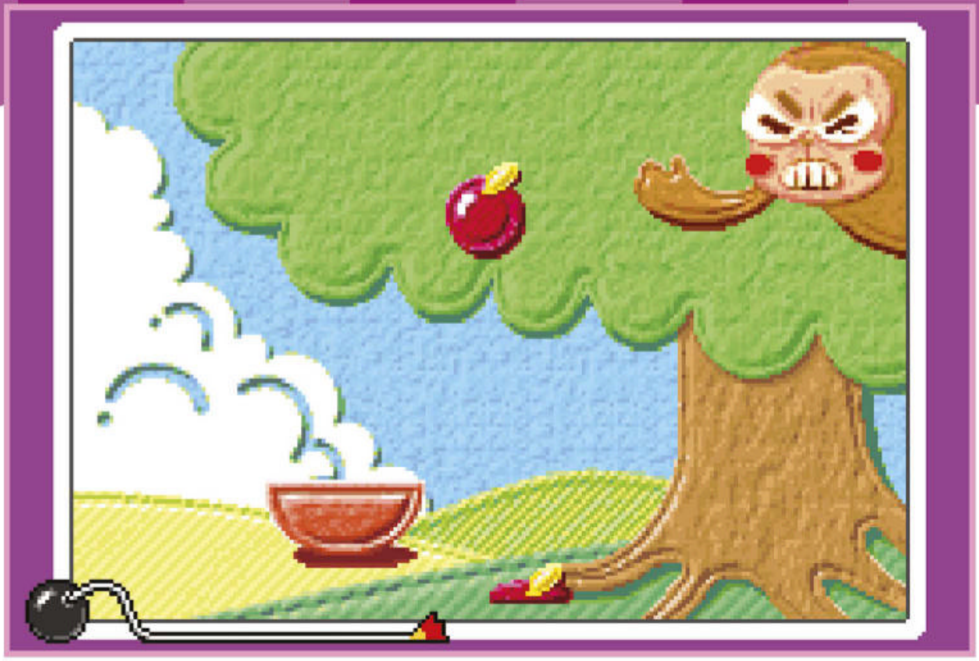
Cuenta los Sapos

■ Hay docenas de microjuegos protagonizados por animales: perros atrapando frisbis, pingüinos contoneándose, gusanos retorciéndose, ardillas volando como... como una ardilla, y... ¿sapos? Bueno, tranquilidad: solo tienes que contarlos. Tarea (no siempre) fácil.

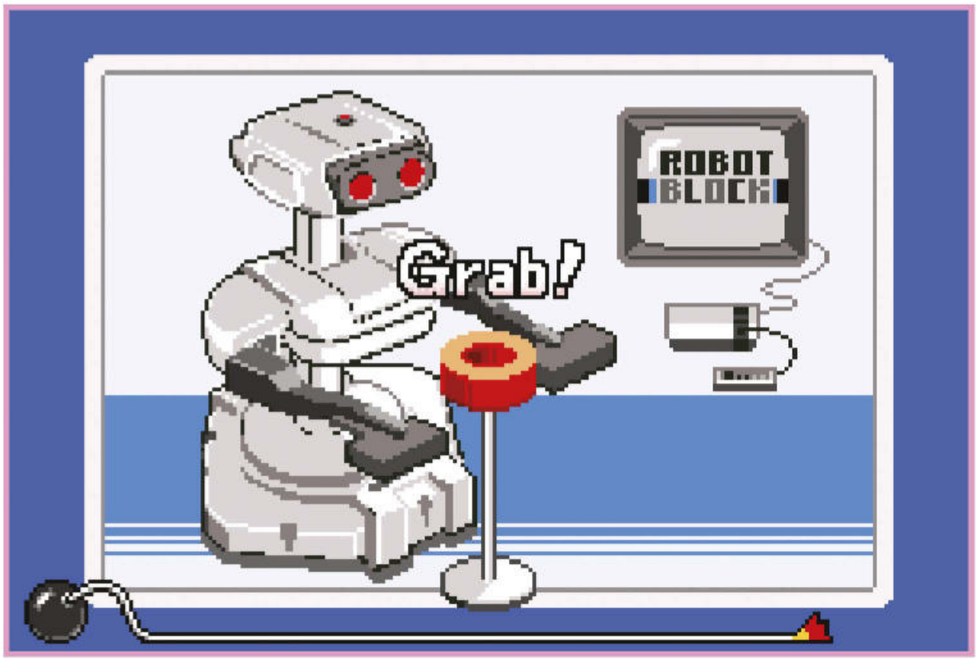


Wario's Adventure

■ El último juego de *WarioWare* es el más desafiante, una larga pugna contra un jefe en la que participan Wario dibujado con cuatro rayujos, estalactitas cayendo, monopatines, bumeranes, hasta un jetpack. Un acelerón de adrenalina con un musicote de infarto.



» [Game Boy Advance] Bajo un estilo artístico como creado a mano tenemos un mono muy cabreado.



» [Game Boy Advance] Otra sorpresa para muy nintenderos, el cameo de Rob el Robot de la época NES.

muy favorables y vendió 700 000 copias. Posteriormente vendió más de 1,1 millones de unidades en todo el mundo y originó once secuelas.

El guion de *WarioWare* es un poco meta y absolutamente tontísimo. Mientras está tumbado en el sofá, Wario se distrae de su tarea de hurgarse la nariz con un reportaje financiero sobre un nuevo (e imaginario) título para Game Boy Advance llamado *Pyoro*, el cual ha batido récords de ventas y ha reportado mucho dinero a sus creadores. Wario, siempre atento a las oportunidades aparentemente sencillas de plasmar y monetizar, ve símbolos del dólar por todas partes. Así, se le ocurre una idea: pedir ayuda a los muchos personajes peculiares que viven en su ciudad y crear su propio videojuego. De este modo arranca *WarioWare*.

Hay nueve escenarios, cada uno protagonizado por Wario o uno de los otros tipas o tipos ridículos que pululan por el juego, y cada fase contiene varios microjuegos que se suceden con rapidez y deben completarse dentro de un exigente límite de tiempo (normalmente, cuatro tiempos musicales). Si tienes éxito en un microjuego determinado, inmediatamente le sigue otro, y el ritmo en que esto pasa aumenta hasta que llegas a una fase de jefe o la duración de cada microjuego es tan corta que la presión hace que falles. Si no consigues completar un microjuego pierdes una de tus cuatro vidas, y cuando no te queda ninguna se acaba el juego.

La rápida y frenética presentación de los microjuegos plantea un reto natural tanto al jugador como a los programadores del título. Cuando el personal de Nintendo estaba ideando los microjuegos, tenían en mente el objetivo de que cada uno de ellos tenía que ser extremadamente sencillo y fácilmente definible ya que el usuario tiene aproximadamente un segundo para analizar lo que ocurre en pantalla, y otros tres para completar el objetivo propuesto. Así, al principio de cada microjuego aparece súbitamente un mensaje en pantalla.

Secuelas Locas

WarioWare: Twisted!

Game Boy Advance, 2004

■ *WarioWare: Twisted!* es el único título de Game Boy Advance que ofrece control por movimiento y vibración integrada. Un giroscopio en el cartucho permite inclinarte y girar en cientos de microjuegos. Seguramente con razón, al menos por la cuestión técnica, IGN lo coronó como el mejor juego de GBA.

WarioWare: Touched!

Nintendo DS, 2004

■ *WarioWare: Touched!* es el segundo título de Nintendo para Nintendo DS, y utiliza la pantalla táctil y el micrófono de la consola como principales métodos de control. Como juego resulta algo más corto que sus predecesores, pero está claro que sin duda mantiene el caótico atractivo de aquellos.

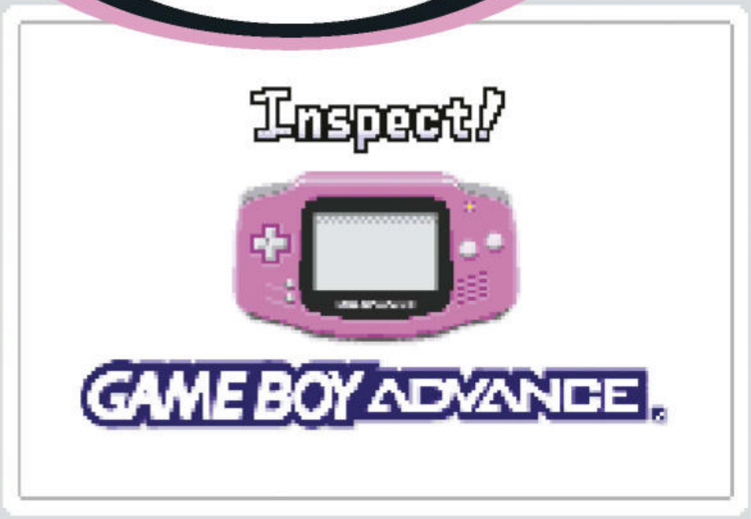
WarioWare: Smooth Moves

Wii, 2007

■ El único *WarioWare* para Wii, *Smooth Moves* incluye microjuegos en los que el jugador debe controlar cuanto sucede en pantalla con el mando de Wii. Si lo comparamos con los títulos anteriores, en este se pone mayor énfasis en los gráficos 3D y las mecánicas físicas.

» Si no encuentras una copia física, el juego está disponible en Nintendo Switch Online.

> "TODO OCURRE EN SEGUNDOS, Y CUANTO MEJOR JUEGAS, MÁS FRENÉTICO Y DIVERTIDO ES TODO"



» [Game Boy Advance] Inspecciona la GBA tan rápido como puedas, y encuentra su coincidencia.

ALGUNAS DE LAS SECUELAS MÁS SALVAJES DE WARIOWARE

Game & Wario

Wii U, 2013

■ Diseñado para presentar la Wii U y su gamepad, *Game & Wario* se desvía de la fórmula *WarioWare* habitual ya que las partidas son en base a minijuegos más largos en lugar de con rápidos microjuegos. Le llovieron las malas críticas, y muchos fans lo consideran el *WarioWare* menos exitoso.

WarioWare: Move It!

Switch, 2023

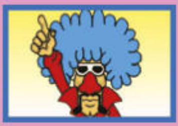
■ Lanzado para Switch en 2023, *WarioWare: Move It!* es una secuela directa de *Smooth Moves* y como en este, *Move It!* incluye microjuegos basados en el movimiento. Es menos frenético y divertido que los anteriores, pero *Move It!* es un 'party game' muy disfrutable.

Dicharacheros Personajes

EL CAMINO A WARIO ESTÁ PLAGADO DE TIPOS RAROS

JIMMY T

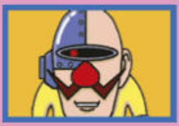
GÉNERO: ... DEPORTES



■ Cada uno de los ocho personajes de *WarioWare* ofrece 24 microjuegos. El primero, Jimmy, es un bailongo de discoteca con un coquetón teléfono plegable cuyos retos se basan en deportes como el equilibrio en monociclo, el kárate y el trampolín extremo.

DR. CRYGOR

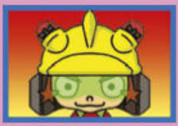
GÉNERO: ... REALIDAD



■ La primera vez que ves al Dr. Crygor, está sufriendo una emergencia vital: tiene que ir al baño. Y ahí empiezan sus juegos superchorras con plátanos fotorrealistas, corridas de rinocerontes, platillos que se rompen o un 'Golpea-Al-Topo' con aliens de plastilina.

9-VOLT

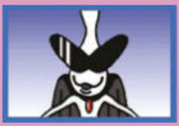
GÉNERO: ... NINTENDO



■ 9-Volt y sus microjuegos son la estrella del espectáculo ya que su obsesión por coleccionar juegos y consolas de Nintendo origina la aparición de microjuegos ambientados en los mundos de *Metroid*, *Duck Hunt*, Ultra Hand, *Mario Clash* (de Virtual Boy), *F-Zero* y muchos más.

ORBULON

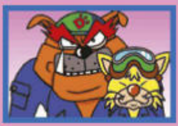
GÉNERO: ... CI



■ Los microjuegos de Orbulon están diseñados para poner a prueba la inteligencia: puzles visuales, chalados juegos de emparejar, caóticas tareas de contar y rápidos acertijos de lógica. Suelen ser más difíciles que la mayoría de los otros así que, ¡tienes el doble de tiempo para resolverlos!

DRIBBLE Y SPITZ

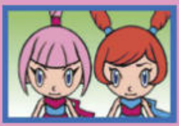
GÉNERO: ... CIENCIA FICCIÓN



■ Dribble y Spitz son un perro y un gato que conducen un taxi, y sus juegos están inspirados en temáticas cienciaficcionescas. Atrapar aliens, disparar a aliens, escapar de aliens... aunque también hay patinetes y ninjas.

KAT Y ANNA

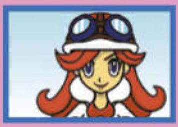
GÉNERO: ... NATURALEZA



■ Kat y Anna son dos hermanas gemelas ninja cuyos microjuegos comparten la temática de la naturaleza. Fotografiar a una ardilla voladora, alimentar a un caracol, lanzar a un ratón para que pueda comerse un coco... pues eso, ¡la naturaleza!

MONA

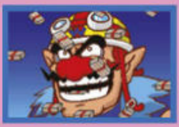
GÉNERO: ... RARUNO



■ Se supone que los juegos de Mona son... extraños. Una chica de estilo anime moquea con un faro de fondo, hay un reto de cazar fantasmas y otro en el que haces girar espaguetis en un tenedor. Tal cual: raruno.

WARIO

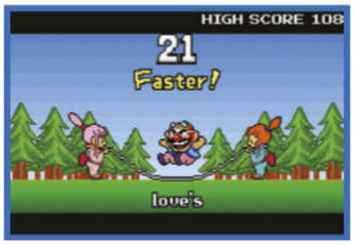
GÉNERO: ... ¡TODO VALE!



■ Fiel a su estilo egocéntrico, todos los microjuegos de Wario están protagonizados por Wario. Es piloto, boxeador, conductor de coches de carreras e incluso escarabajo pelotero. Le vistes, das de comer, escondes su barrigón. Aquí, ¡Wario es la estrella!

Micro Microjuego$!

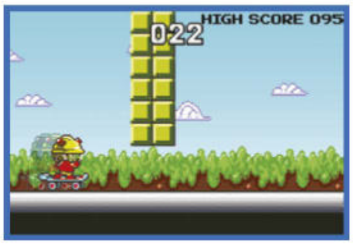
ESPERA... HAY MÁS, ¡MICROJUEGOS DESBLOQUEABLES!



¡Salta Eternamente!

Cómo desbloquearlo: supera el escenario de Jimmy

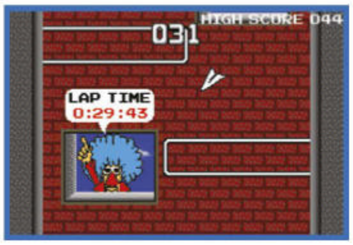
■ Hay 12 microjuegos desbloqueables. En el primero Wario salta a la comba, ¡eternamente, se supone! 100 saltos desbloquea música de fondo seleccionable.



Monopatín

Cómo desbloquearlo: supera Jimmy Remix 1

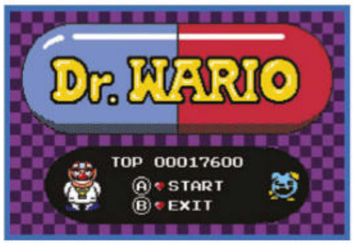
■ El jugador controla a 9-Volt que conduce su monopatín esquivando obstáculos y pájaros saltando y agachándose. Un sencillo (aunque difícil) desafío.



Avión de Papel

Cómo desbloquearlo: supera Jimmy Remix 2

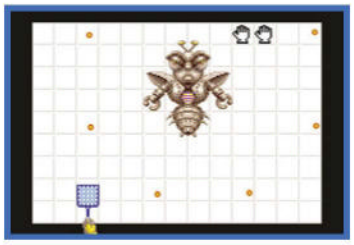
■ Una versión extendida de otro microjuego de *WarioWare* en el que debes guiar un avión de papel que planea hacia abajo sin tocar ningún obstáculo.



Dr. Wario

Cómo desbloquearlo: consigue más de 20 puntos en el escenario de Jimmy

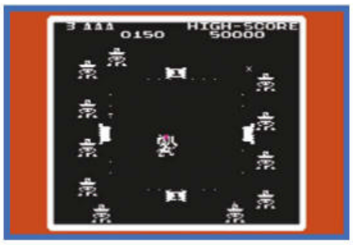
■ Dr. Wario adapta, sorpresa, el *Dr. Mario* de NES con la conocida mecánica: cárgate los virus colocando píldoras del mismo color contra ellos en una columna o fila.



Matamoscas

Cómo desbloquearlo: consigue más de 25 puntos en Jimmy Remix 1

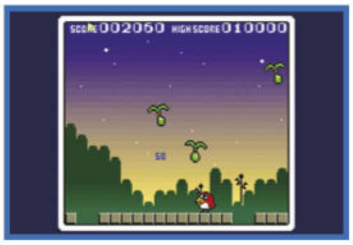
■ En esta versión modificada de Gnat Attack, un minijuego del *Mario Paint* para SNES, debes matar moscas, abejas, bombas y, finalmente al Rey Watinga, una gigantesca mosca robótica.



Sheriff

Cómo desbloquearlo: consigue más de 25 puntos en Jimmy Remix 2

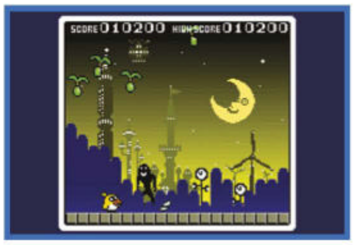
■ En 'Sheriff', un port adaptado de la recreativa *Sheriff*, Wario debe disparar a todos los bandidos de cada nivel para rescatar a una damisela llamada Betty. Un cúmulo de topicazos que funciona.



Pyoro

Cómo desbloquearlo: desbloquea todos los juegos del panel

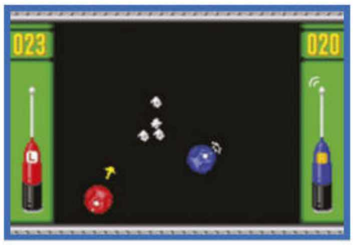
■ Según el lore de *WarioWare*, *Pyoro* es el juego que hizo tanta pasta, que dio a Wario la idea de crear su propio juego. Debes atrapar todas las judías que caen con la lengua elástica de Pyoro.



Pyoro 2

Cómo desbloquearlo: gana una flor en todos los juegos del panel

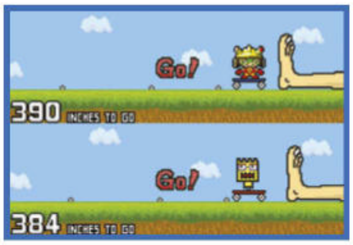
■ Su mecánica es similar a la de Pyoro, pero en Pyoro 2 escupes semillas para destruir las verduras que caen. No dejes de observar, y disfruta, el fondo de la pantalla... es auténticamente chiflado.



VS Chiritorie

Cómo desbloquearlo: supera 3 fases

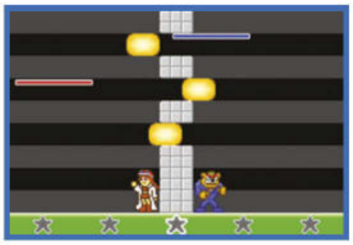
■ *WarioWare* también incorpora juegos para dos jugadores, como este; Chiritorie se basa en un título de Nintendo de 1979 en el cual los participantes recogen basura con sus aspiradoras.



VS Carrera de Pollos

Cómo desbloquearlo: supera 4 fases

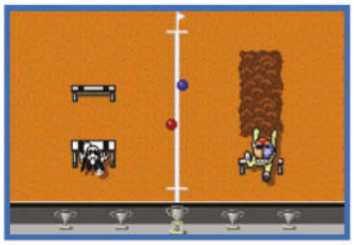
■ Dos jugadores impulsan, manteniendo pulsado más o menos tiempo L o R, a su personaje en un monopatín intentando que quede lo más cerca posible del borde de un acantilado sin caerse.



VS Dong Dong

Cómo desbloquearlo: supera 7 fases

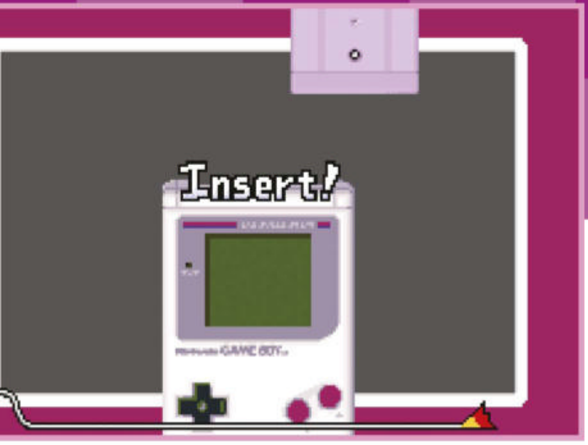
■ Las barras horizontales suben y bajan a cada lado de una pared vertical central; se utilizan para empujar los bloques y que caigan aplastando a tu adversario. ¡El primer espachurrador, gana!



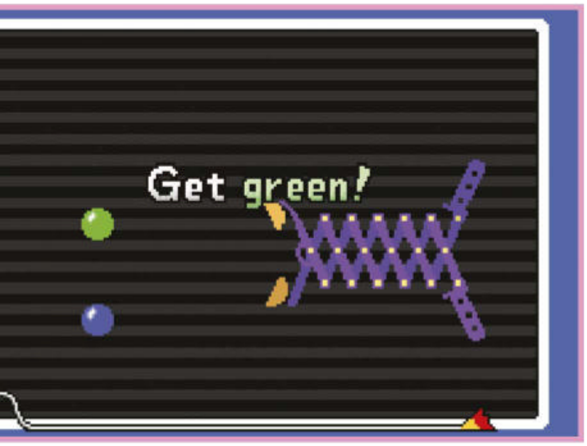
VS Vallas

Cómo desbloquearlo: supera 8 fases

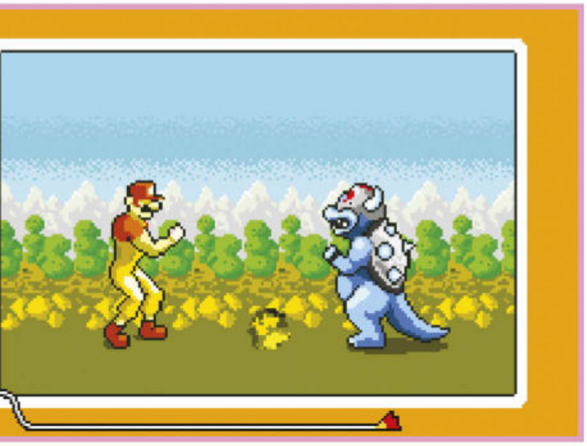
■ Orbulon y Dr. Crygor compiten en una carrera con vallas. Los jugadores usan L y R para saltarlas y correr a través de los charcos de barro. ¡El primero en cruzar la línea de meta será el ganador!



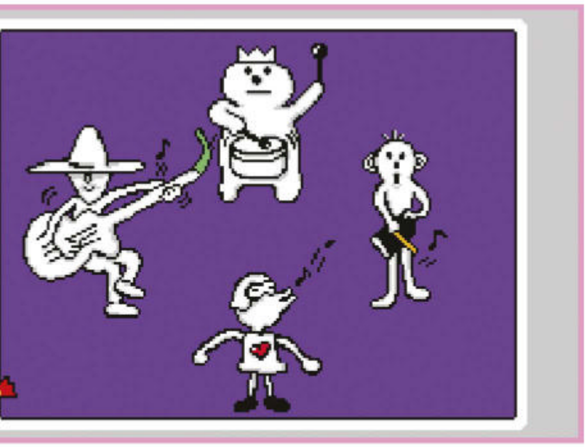
» [Game Boy Advance] ¡Pulsa A para insertar el cartucho en nuestra viejuna pero querida y siempre fiel Game Boy DMG-01!



» [Game Boy Advance] Otro juego que rinde homenaje al pasado de Nintendo, en concreto a la Ultra Hand de Gunpei Yokoi.



» [Game Boy Advance] En 'Classic Clash', un Mario reconvertido en Kaiju batalla contra un igualmente enorme Bowser.



» [Game Boy Advance] Garag Rock, un juego estilo 'Simón Dice'.

> "WARIOWARE SE CONVIERTE EN ABSOLUTO PLACER CUANDO ALCANZAS UN ESTADO DE FLUIR ZEN"

¡Elige!, y aparece un rosado dedo meñique que se desplaza a izquierda y derecha bajo dos orificios nasales. Al pulsar el botón A, el dedo se mueve hacia arriba en un intento de introducirse en la nariz.

Aparece en pantalla ¡Entra! y ves un Link ochobitero del juego de NES *The Legend Of Zelda* a unos cuatro metros de una puerta de caverna abierta. Tienes cuatro tiempos musicales para introducir a tu hyliano favorito en dicha cueva.

¡Alumbra!, hay un niño con una linterna, de pie en unas ruinas antiguas. Pulsando izquierda o derecha en la cruceta inclinas su linterna para que puedas ahuyentar a un fantasma con la luz.

Y sigue en esa línea a través de nueve fases con más de 200 microjuegos. Tan pronto estás jugando como Mario totalmente rojo en un homenaje al *Mario Clash* de Virtual Boy, instantes más tarde estás golpeando alienígenas de plastilina con un mazo enorme, y poco después regando una diminuta flor giratoria con el chorro de un bidé (no preguntes). Todo ocurre en segundos, y cuanto mejor juegas, más frenético y divertido es todo.

¡Corta!, y pártete de risa con la cara de bobo del samurái. ¡Esquiva!, y siente la dulce nostalgia al recorrer a toda mecha Mute City en *F-Zero*. ¡Dispara! y recordarás al aporrear A en *Metroid* que este era el juego favorito de tu hermano. Es la velocidad y la variedad de estas experiencias lo que hace que *WarioWare* sea tan especial. Pero no solo eso.

Desentrañar el objetivo a cumplir al arrancar cada loco microjuego es solo el principio. Una vez sabes lo que tienes que hacer, has de hacerlo. Aquí es donde el factor diversión podría haberse venido abajo fácilmente en el desarrollo de *WarioWare*. Sin embargo, el equipo que lo creó entendió que el juego requería controles sencillos. Los únicos comandos que se pueden introducir son arriba, abajo, izquierda o derecha en la cruceta, y el botón A. No hay más. Esto permite que las manos del jugador descansen cómodamente con cada pulgar elevado sobre solo dos puntos, de tal modo que cuando sepas qué debes hacer, tus manos estén preparadas para hacerlo.

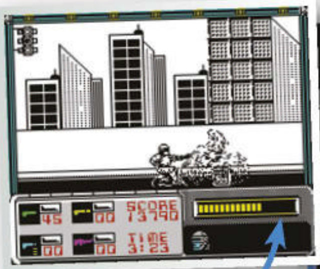
Pero el hecho de que el acierto de *WarioWare* requiera que pulses alguna combinación de cinco botones no equivale en absoluto a una experiencia fácil; la mecánica es intencionadamente frenética, los microjuegos exigen destreza mental y pueden resultar extremadamente desafiantes.

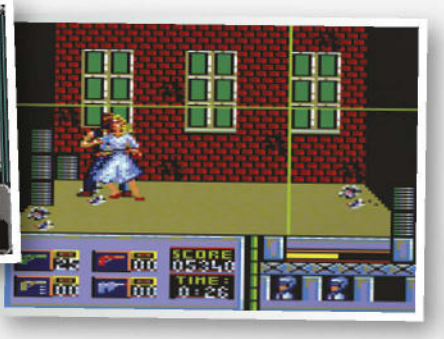
WarioWare se convierte en absoluto placer cuando alcanzas un estado de fluir zen. Un mensaje luce en pantalla, tus ojos dicen a tu cerebro qué diablos está pasando (pongamos, un japonés fotorrealista intenta desviar una sandía que cae) y, justo a tiempo, tu cerebro ordena a tus manos que desvíen la sandía. Aciertas y pasas al siguiente juego en cuestión de segundos. No se sabe qué vendrá a continuación. No hay preparación, ni tiempo de espera, ni de carga. Solo hay diversión. Diversión simple y absurda.

Añade a esta hermosa fórmula la caótica banda sonora de *WarioWare*, su humor absurdo y su tono irreverente, su amor por las IP nintenderas de antaño y descubrirás algo realmente especial. *WarioWare* es un título que demostró que Nintendo, una compañía de juguetes con más de cien años a sus espaldas cuando se lanzó el juego, aún podía sorprender a sus seguidores con algo totalmente inesperado. *

LICENCIAS DE OCEAN SOFTWARE

Pocas compañías demostraron en el amanecer de la industria del videojuego tanto dominio y entendimiento del mundo de las licencias como Ocean Software. Cine, televisión, recreativas... un legado que aún impresiona. Esta es nuestra selección de sus juegos licenciados favoritos



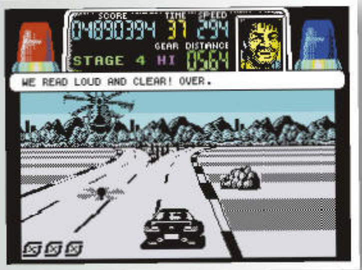


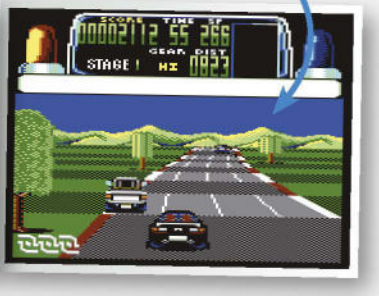
ROBOCOP

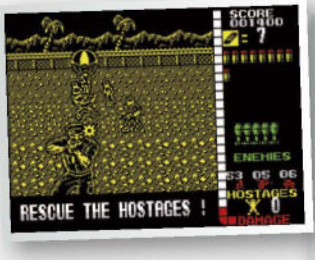
La licencia cinematográfica de Ocean definitiva para muchos. Con la misma estructura de embutir en el mismo programa distintas mecánicas ya presente en *Platoon* y que se extendería a muchas otras licencias de la compañía, es un triunfo absoluto reforzado por sus enormes valores de producción y versiones para todos los sistemas domésticos, algunas excelentes. Estuvo durante meses en las listas de éxitos.

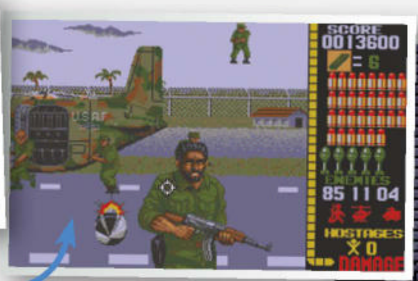
CHASE HQ

Ocean adaptó varios títulos de recreativa a sistemas domésticos, y en este caso la conversión quedó realmente auténtica; las magníficas versiones de *Chase HQ* para Amstrad CPC y Spectrum presentan un aspecto asombroso, ofrecen un framerate alucinantemente estable y capturan la emoción a alta velocidad del éxito arcade de Taito... no así la versión de C64, que es más bien mediocre.



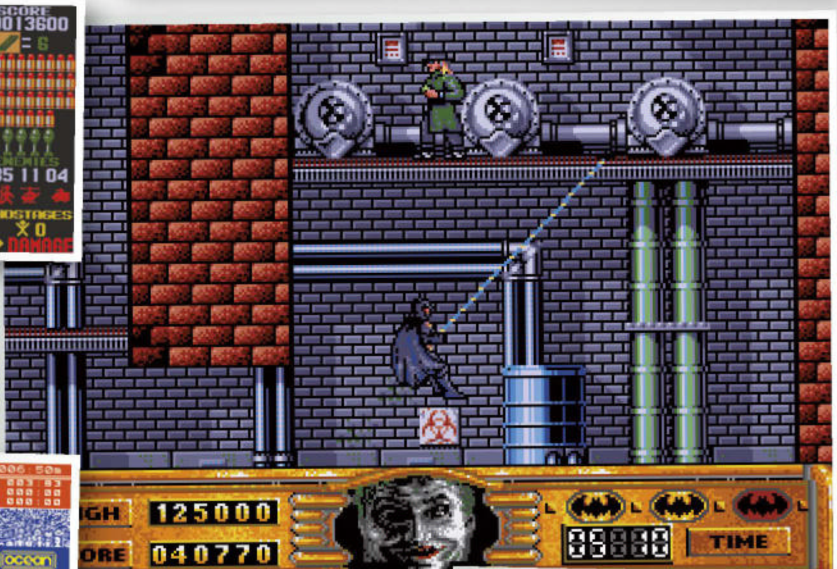


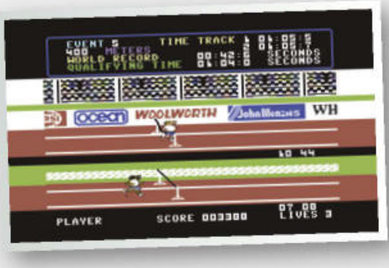


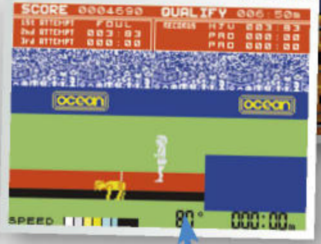


OPERATION WOLF

Ocean ha adaptado varios juegos de las máquinas recreativas de Taito a ordenadores domésticos, y esta conversión es una de las mejores. Ofrece todas las mecánicas y niveles del arcade, consiguiendo además mantener su acción frenética. También destaca por carecer de adaptaciones flojas, todas fueron muy bien recibidas en su lanzamiento.

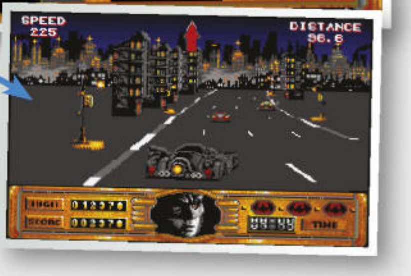






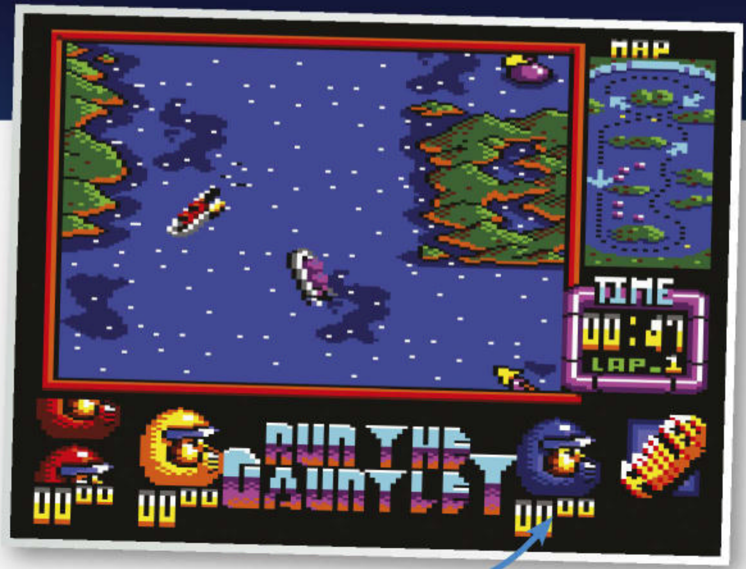
DALEY THOMPSON'S DECATHLON

En Ocean Software tenían un fabuloso olfato para las oportunidades, y *Decathlon* es un gran ejemplo de su astucia: Daley Thompson había ganado dos medallas de oro olímpicas, así que era lógico que apareciera en un videojuego de mecánicas estilo *Hyper Sports*. La colaboración con Ocean le resultó tan fructífera que la empresa creó otros dos títulos protagonizados por el atleta.



BATMAN

También conocido como *Batman: The Movie*, se trata de otra gran licencia conseguida por Ocean cuya plasmación lúdica brilla con especial fuerza en Amiga. Las secciones de plataformas son un vicio, pero las fases en 3D de las versiones para máquinas de 16 bits son tremendamente emocionantes y contribuyeron a convertir el Amiga en un sistema imprescindible.

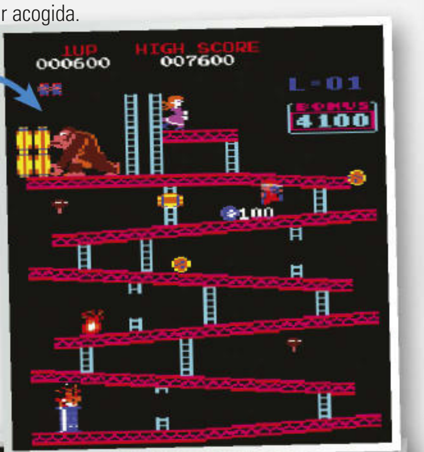


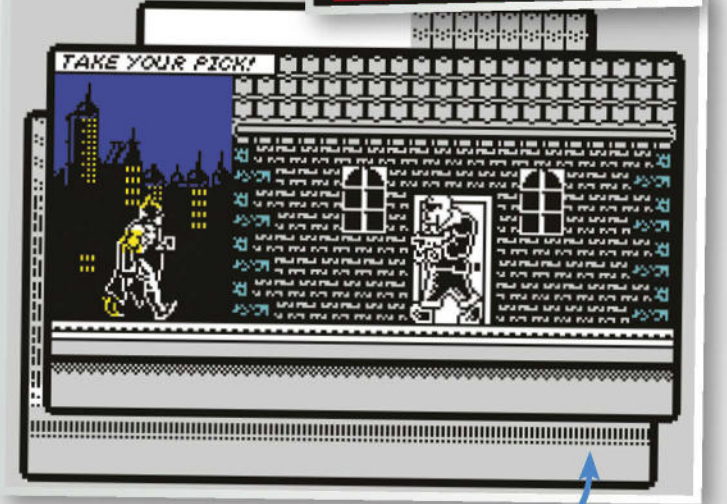
RUN THE GAUNTLET

Ocean no siempre tuvo el mismo éxito con las licencias televisivas que con las cinematográficas, pero la adaptación del show de carreras extremas *Run The Gauntlet* es un acierto total al contar con nueve entretenidas pruebas en las que compites con buggies u hovercrafts. Las versiones de 16 bits son preciosas, pero las programadas para máquinas de 8 bits tuvieron mejor acogida.

DONKEY KONG

Una de las conversiones más impresionantes de Ocean fue la realizada por Arcana Software Design para Amstrad CPC de *Donkey Kong*. Además de adaptar el aspecto de la clásica recreativa, se juega de manera muy similar a esta y consiguiendo incluir los cuatro niveles, algo que ni siquiera Nintendo logró con su popular versión para NES.



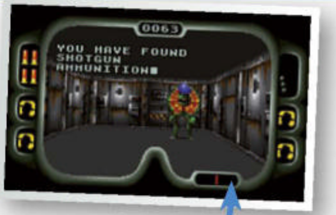


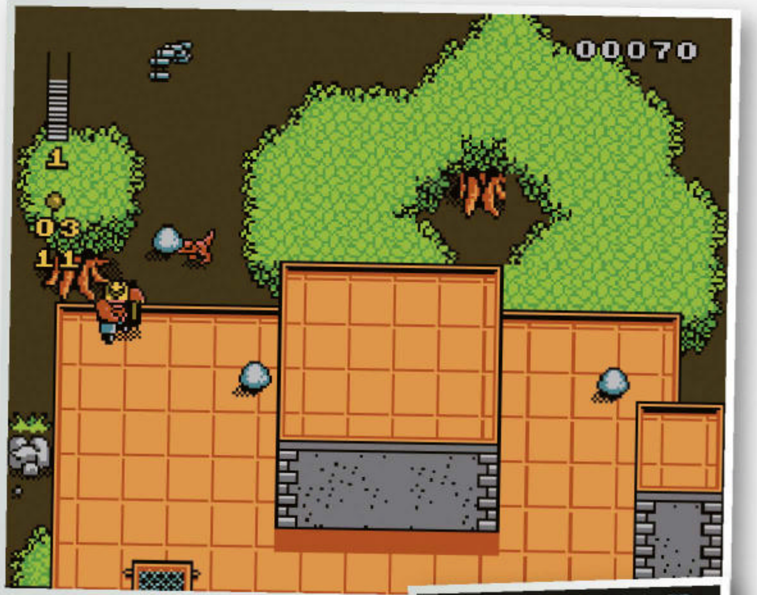
BATMAN: THE CAPED CRUSADER

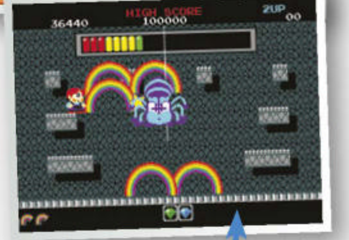
Este proyecto de Special FX destaca por sus impresionantes gráficos de dibujos animados y por la manera en que cada pantalla está diseñada para parecerse a la viñeta de un cómic. También son dos juegos en uno, con sus dos desafiantes aventuras presentando al Joker y al Pingüino como estrellas malvadas del show. Aclamado por la crítica en su lanzamiento, sigue resultando una experiencia exigente y en definitiva, un empleo inteligente de la popular licencia.

JURASSIC PARK

Ocean se hizo con los derechos del blockbuster de Steven Spielberg y desarrolló excelentes conversiones para consolas Nintendo, y también para Amiga. Cada adaptación aprovecha los puntos fuertes de cada sistema, aunque las versiones para Amiga y SNES son nuestras favoritas sobre todo por las atmosféricas secciones en 3D que incorporan.

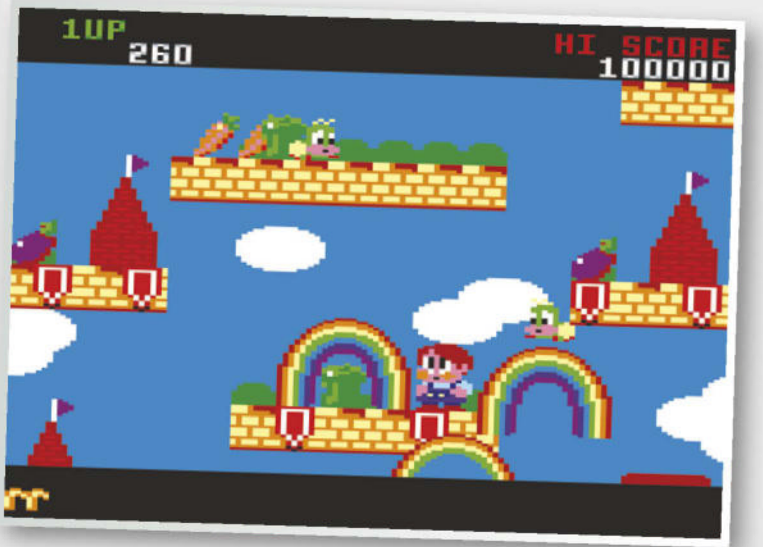






RAINBOW ISLANDS

Graftgold desarrolló *Rainbow Islands*, e hizo un gran trabajo adaptando esta divertida secuela de *Bubble Bobble*. Otro titulazo publicado por Ocean que cuenta con buenas conversiones para todos los sistemas, siendo las versiones de 16 bits especialmente acertadas. Ocean también publicó para estos sistemas una conversión del juego de PC Engine, *Parasol Stars*, con resultados igualmente sobresalientes.



LA HISTORIA DE

BROKEN

CON EL JUEGO ORIGINAL REMASTERIZADO, UN SEXTO TÍTULO EN CAMINO Y LA POSIBILIDAD DE QUE HAYA MÁS EN LOS PRÓXIMOS AÑOS, A BROKEN ARROW LE QUEDA AVENTURA PARA RATO. CHARLES CECIL REVISA LA SERIE HASTA LA FECHA Y DA PISTAS DE LO QUE VENDRÁ

Texto De David Crookes

Aunque hayas jugado al primer *Broken Sword* y, como seguramente sabrás está parcialmente inspirado en el libro *El enigma sagrado,* hay algo en el juego que no encontrarás: “el absoluto sinsentido del Priorato de Sion”, dice el creador de la serie, Charles Cecil.

Ambas obras realizan abundantes referencias a los Caballeros Templarios, una orden militar de la fe católica que existió durante dos décadas en la Edad Media, pero Charles rechaza que fueran creados por una sociedad secreta europea empeñada en defender la supuesta descendencia de una relación entre Jesús y María Magdalena.

“Mi némesis Dan Brown se lo creyó a pies juntillas”, sonríe Charles, refiriéndose al autor de *El Código Da Vinci*, una novela que presenta al Priorato de Sion como algo que realmente existió y fue fundado en Francia, concretamente en el año 1099 de nuestra era. “Bueno, Dan, lamento mucho decepcionarte pero el Priorato de Sion realmente no existe y jamás existió”.

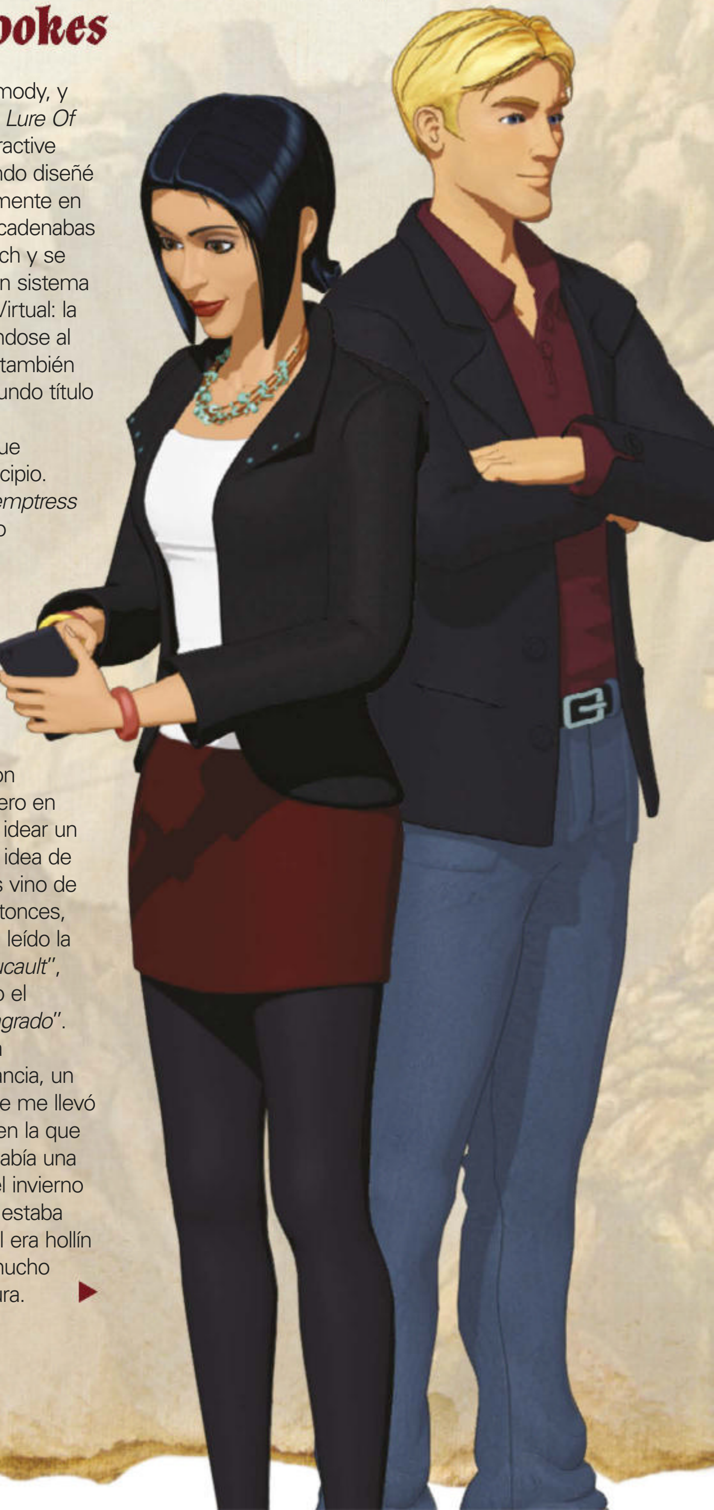
> “QUERÍA UN PERSONAJE PARISINO, Y ME ENCANTABA LA SEGURIDAD EN SÍ MISMAS QUE TIENEN LAS MUJERES FRANCESAS”
> **Charles Cecil**

Broken Sword: La leyenda de los templarios no iba tan lejos como el misterioso thriller de Dan, pero ofrecía a los jugadores una maravillosa inmersión en la historia antigua y siglos de conspiración. El juego dio en el clavo con su combinación de personajes interesantes, situaciones ingeniosas, gráficos llamativos y argumento explosivo. La inspiración de Charles iba mucho más allá de un solo libro, realmente el título era la culminación de muchos años de experiencia.

Antes de su lanzamiento, Charles había trabajado en una serie de aventuras conversacionales en Artic Computing desde 1981, *Adventure B: Inca Curse*, *Adventure C: Ship Of Doom* y *Adventure D: Espionage Island*. Cofundó Revolution Software en 1990 con Tony Warriner, David Sykes y Noirin Carmody, y dirigió el desarrollo de la aventura gráfica *Lure Of The Temptress*, publicada por Virgin Interactive Entertainment dos años después. “Cuando diseñé *Lure Of The Temptress*, se basaba claramente en texto con gráficos”, explica Charles. “Encadenabas órdenes de texto, se las dabas a Ratpouch y se ponía a hacer cosas”. El juego utilizaba un sistema que Tony llamó Virtual Theatre o Teatro Virtual: la idea de que el mundo continuara moviéndose al margen de la influencia del jugador, que también se utilizó en *Beneath A Steel Sky*, el segundo título de Revolution, y en *Broken Sword*.

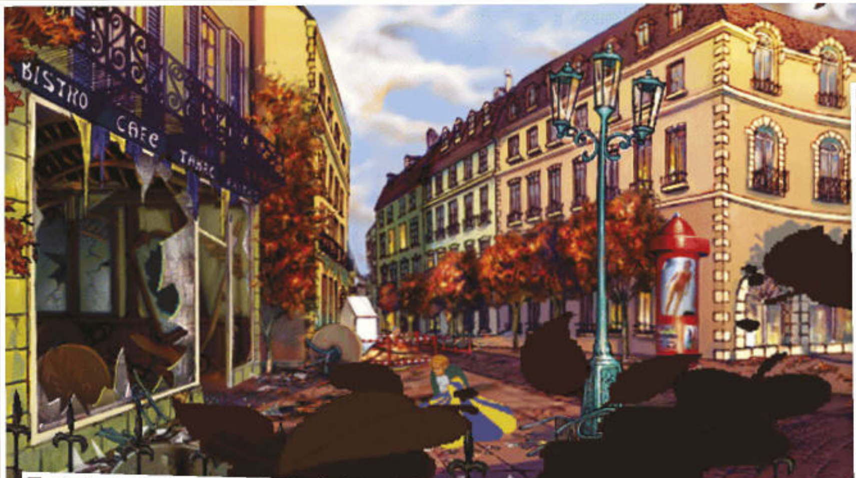
Esta última aventura ‘point and click’ fue tremendamente ambiciosa desde el principio. Virgin Interactive dijo que *Lure Of The Temptress* y *Beneath A Steel Sky* se habían vendido bien en Europa, pero no en Estados Unidos. “Si de verdad queríamos competir con Sierra y LucasArts necesitaríamos unos valores de producción mucho más altos”, cuenta Charles. Revolution tenía que gastar más dinero en gráficos y animaciones e idear un argumento atractivo. “La idea de los Caballeros Templarios vino de nuestro publicador de entonces, Sean Brennan, que había leído la novela *El péndulo de Foucault*”, añade Charles. “También habíamos leído el absolutamente disparatado *El enigma sagrado*”.

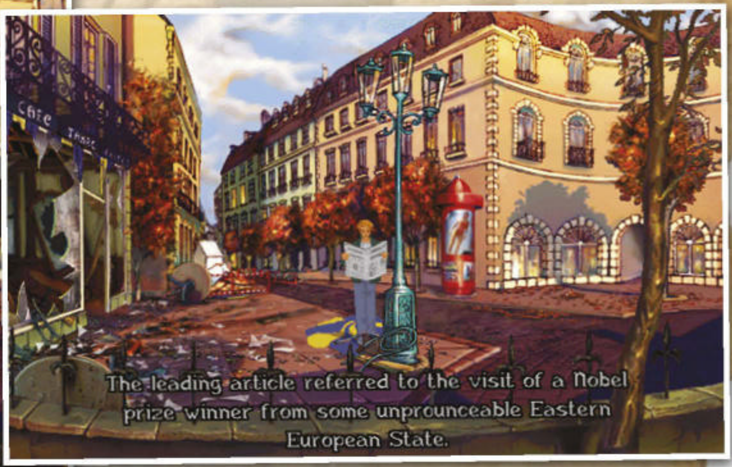
Charles aprovechó la oportunidad para ambientar el juego principalmente en Francia, un país que ama profundamente. “Mi madre me llevó a París cuando era joven, en una época en la que Gran Bretaña estaba muy mal”, dice. “Había una rabia palpable en los años setenta, con el invierno del descontento, cuando todo el mundo estaba en huelga y todo lo de la época industrial era hollín oscuro y húmedo. París y Francia eran mucho más ricos, limpieza, luminosidad y frescura. ▶



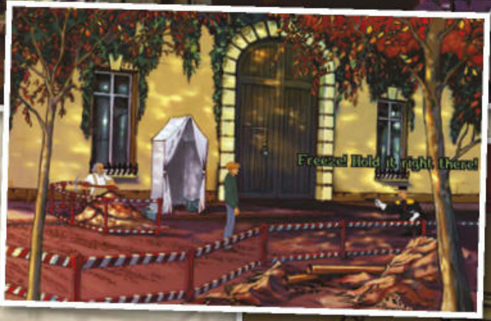
SWORD

» [PC] *Broken Sword* arranca con fuerza, sentando las bases de una aventura que ha perdurado 28 años.



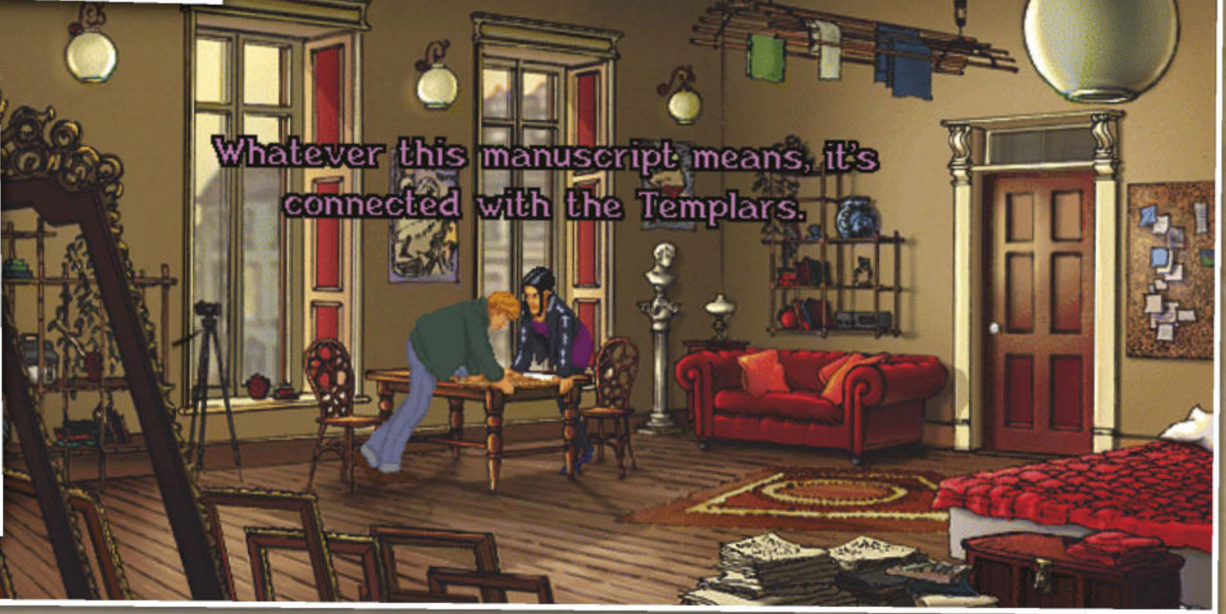

The leading article referred to the visit of a Nobel prize winner from some unprounceable Eastern European State.

» [PC] Una temprana referencia a un Neo-templario que, se hizo evidente en el tercer juego, carecía de sentido del humor.

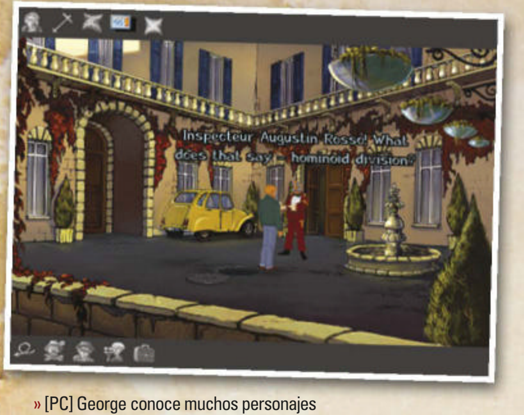


» [PC] El torpón sargento Moue se esfuerza en resolver crímenes, pero lo cierto es que estorba más que ayuda.

» La serie *Broken Sword*, una parte importante en la vida del fundador de Revolution Software, Charles Cecil.


Whatever this manuscript means, it's connected with the Templars.

» [PC] George y Nico, una de las parejas más emblemáticas de los videojuegos. Han protagonizado todos los *Broken Sword*.



Inspecteur Augustin Rosso! What does that say – hominoid division?

» [PC] George conoce muchos personajes interesantes mientras vive la aventura.

> “LA EMPRESA YA NO QUERÍA QUE ESCRIBIÉRAMOS AVENTURAS, SINO JUEGOS COMO CREATURE SHOCK”
> **Charles Cecil**

» [PC] Las escenas del título original muestran personajes muy expresivos.

Había olores, sabores y aspectos desconocidos, muy emocionantes, así que gran parte de *Broken Sword* gira en torno a ese París idealizado que yo experimenté”.

Como consecuencia nació uno de los personajes más emblemáticos del mundo de los videojuegos, Nicole ‘Nico’ Collard. “En realidad, Nico fue lo primero”, reconoce Charles. “Quería un personaje parisino, y me encantaba la seguridad en sí mismas que tienen las mujeres francesas. En cualquier medio de entretenimiento, también te beneficias enormemente de tener un segundo personaje porque así puedes transmitir la exposición, la información. Así que teníamos a George Stobbart, un despreocupado californiano que surgió como complemento a Nico tanto para el afecto como para las chanzas”.

Charles y Noirin empezaron un proceso de investigación que arrancó visitando las laberínticas catacumbas de París; pasadizos subterráneos llenos con los huesos de seis millones de parisinos. “Hay una sala llena de cráneos, otra de huesos de piernas… es extraordinario. Luego está la red de alcantarillado. Esos elementos encontraron su lugar en *Broken Sword*.”

Charles también reunió a un talentoso equipo. “Nuestra sede estaba en Hull y teníamos a Tony Warriner y David Sykes como programadores: Tony diseñaba los motores y David escribía principalmente las herramientas. Teníamos un animador llamado Stephen Oades con un asombroso talento. Y a Dave Cummins, mi tester principal en Activision. Recuerdo que escribió un informe de testeo para una aventura conversacional y su informe estaba mucho mejor escrito que la propia aventura. Absurdo”.

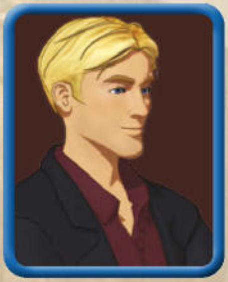
“Nos pusimos en contacto con el Ballyfermot College Of Further Education en Dublín porque habíamos leído un artículo en la revista *Edge* en donde decían que allí recibían formación los animadores. El jefe de diseño gráfico era un tipo llamado Eoghan Cahill que vio lo que estábamos haciendo, y asintió con la cabeza antes de pedirnos que viéramos lo que estaba haciendo él. Fui a su despacho, abrió un cajón y tenía un montón de material gráfico de cuando trabajaba en el estudio de Don Bluth y era absolutamente fantástico. Era un maestro de la perspectiva y en lugar de cambiar esta a través de movimientos de cámara, lo hacía a través del arte lineal. Me dijo: ‘creo que deberías contratarme’. Y yo acepté”.

Junto con Neil Breen, Eoghan dejó establecido el aspecto de *Broken Sword*: fondos dibujados a lápiz y coloreados digitalmente en Photoshop. Mike Burgess, del estudio de animación Red Rover, creó los personajes principales y la introducción. “Además teníamos a Barrington Pheloung con quien había jugado al cricket, un buen amigo”, continúa Charles, refiriéndose al mundialmente aclamado compositor tras la cinematográfica banda sonora del juego. “Habíamos perdido el contacto, pero había empezado a escribir música para *Inspector Morse* y le llamé. Estuvo encantado de participar”.

Como era de esperar, *Broken Sword: La leyenda de los templarios* también tenía montones de puzles (como el de la cabra, considerado uno de los más difíciles jamás ideados). “Me planteo los puzles, acertada o equivocadamente, escribiendo

Héroes y Villanos

LOS PERSONAJES MÁS MEMORABLES DE LA SERIE

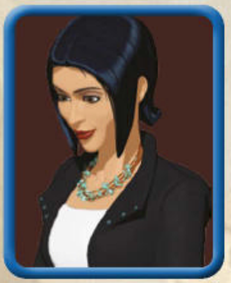


George Stobbart

PRIMERA APARICIÓN

Broken Sword: La leyenda de los templarios

■ Además de su característico ingenio y sentido aventurero, a George le mueve el deseo de hacer justicia y descubrir la verdad. Como protagonista de la serie *Broken Sword*, tiene numerosos enfrentamientos con los malvados Neo-templarios y con su rival André Lobineau.

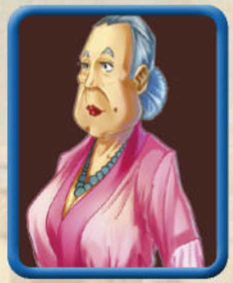


Nico Collard

PRIMERA APARICIÓN

Broken Sword: La leyenda de los templarios

■ Nico es una periodista fotográfica inteligente, independiente e íntegra que trabaja para La Liberté y (cuando no está secuestrada) colabora con George para descubrir alguna conspiración y conseguir primicias. A pesar de las atenciones de André Lobineau, sale un tiempo con George.

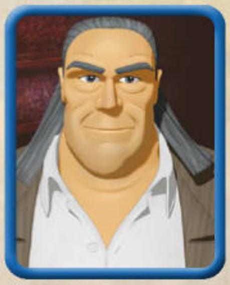


Clarissa Piermont

PRIMERA APARICIÓN

Broken Sword: La leyenda de los templarios

■ Como el sargento Moue, Lady Piermont aparece en el primer y quinto juego (y se la menciona en el segundo). Descrita como una mujer con “todas las cualidades de Bodicea, Isabel II y Margaret Thatcher en una” (“no era una visión agradable”, dice George), la encontramos inicialmente en el Hotel Ubu.

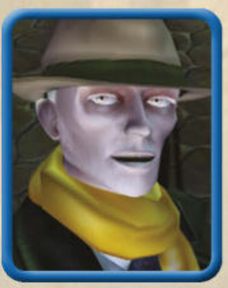


Hector Laine

PRIMERA APARICIÓN

Broken Sword II: Las fuerzas del mal

■ Es un crítico de arte que trabaja en la Galería Glease de París, pero también un patán cascarrabias y con ínfulas que se muestra grosero con George. Este se venga echándole absenta en la bebida y haciendo así que provoque graves destrozos.



Susarro

PRIMERA APARICIÓN

Broken Sword III: El sueño del dragón

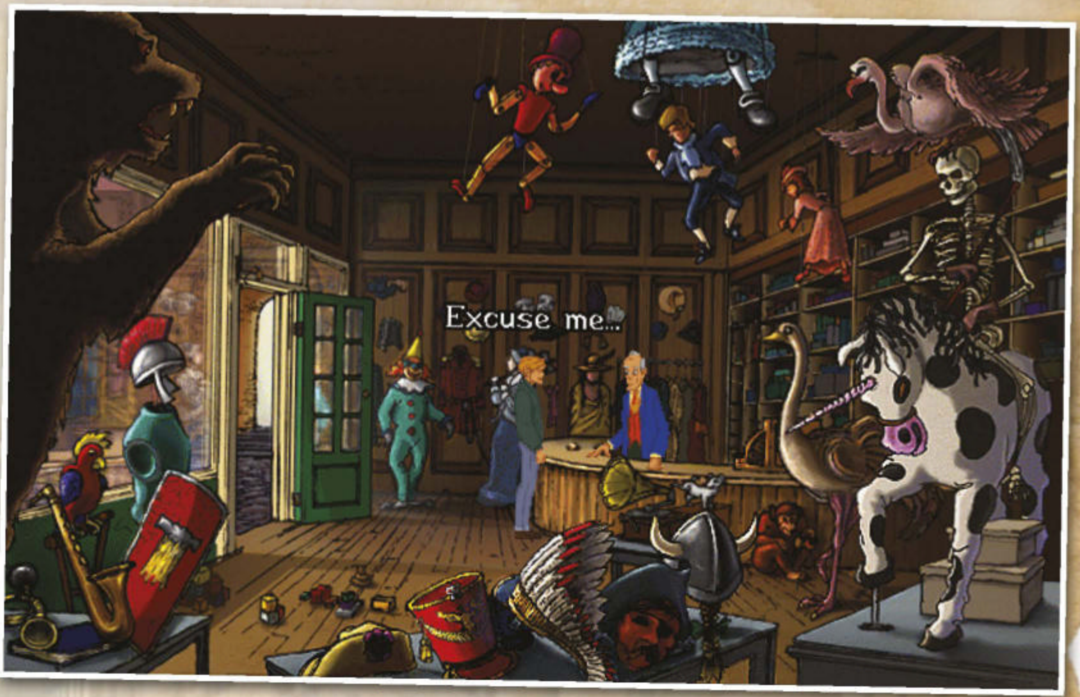
■ Susarro es un sujeto alto y de aspecto inquietante. Reside en Praga y es el jefe de una oscura organización llamada el Culto del Dragón evolucionado de los Neo-templarios. Está empeñado en conseguir la inmortalidad mediante las líneas ley de la Tierra.

una historia corta y viendo cómo pueden apoyar la historia. Luego escribo un poco más de la historia y vuelvo a los puzles", cuenta Charles. Al desarrollar *Broken Sword* quería que prevaleciera la lógica. "No todos pueden decir que han jugado un título de LucasArts, han probado todas las combinaciones y han dado con la respuesta, pero me gustaría pensar que la lógica que ponemos en nuestros juegos consiga que *Broken Sword* haya sobrevivido mejor", explica.

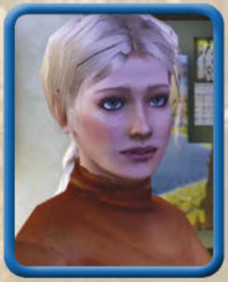
***Broken Sword: La leyenda de los templarios* fue un éxito.** El doblaje y la fuerza de los personajes fue elogiado, y el apartado visual destacó a pesar de ser 2D en una industria del videojuego dominada por las 3D. "Se vendió muy bien y fue un gran éxito en la PlayStation", dice Charles, refiriéndose al millón de copias vendidas. "Nos quedamos de piedra cuando en Virgin nos dijeron que no querían encargarnos otro".

En 1994, Virgin publicó *Creature Shock,* un matamarcianos de ciencia ficción 'point and click' en primera persona de Argonaut Software que utilizaba Full Motion Video y ocupaba dos discos. "El director de Virgin en Reino Unido, Tim Chaney, me dijo que *Creature Shock* era el futuro. La empresa ya no quería que escribiéramos aventuras, sino juegos como *Creature Shock*. No era algo que me interesara especialmente, pero me sorprendió mucho que no financiaran una segunda entrega de *Broken Sword*, me pareció ridículo. Pero el jefe de marketing alemán, un tipo llamado Martin Spiess, intervino junto con otros y al final, en Virgin dijeron: 'sí, lo financiaremos siempre que está listo en un año'".

▶



» [PC] George visita una espeluznante tienda de curiosidades para conseguir información.

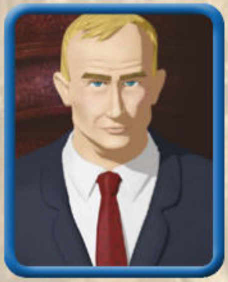


Anna-Maria Presa

PRIMERA APARICIÓN

Broken Sword IV: El ángel de la muerte

■ Los fans de la serie se quedaron de piedra cuando vieron a George con Anna-Maria Presa. ¿Quién era esta? ¿Y dónde estaba Nico? George y Anna-Maria tienen una aventura mientras intentan descifrar un viejo manuscrito antes de que la Banda de Martino le ponga las zarpas encima.



Roman Medovsky

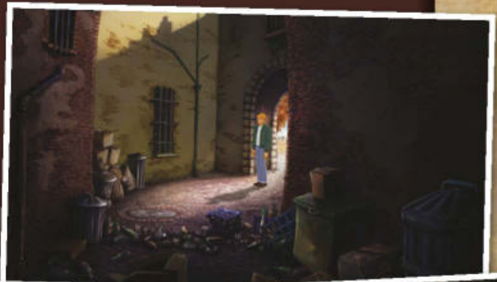
PRIMERA APARICIÓN

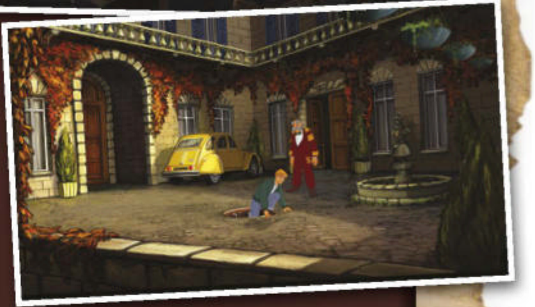
Broken Sword: La leyenda de los templarios

■ Este oligarca ruso y exmiembro del KGB tiene un aspecto familiar, y resulta tan amenazante que en el juego solo se le conoce por su apellido. Protegido por su jardinero, Shears, atesora en su casa de Londres el cuadro La Maledicció por el que al parecer merece la pena matar...

Una puesta al día

CÓMO SE HA MODERNIZADO BROKEN SWORD

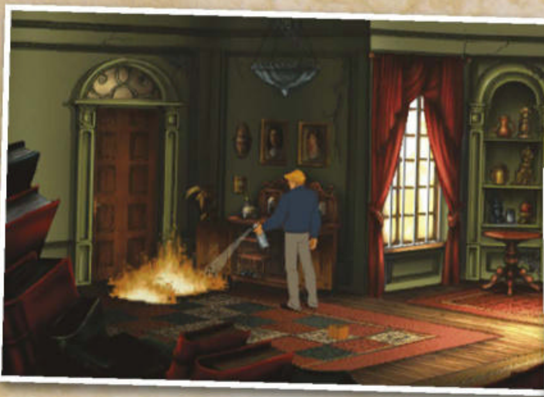




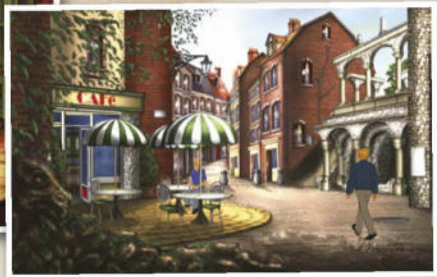
■ Aunque *Broken Sword: La leyenda de los templarios* se actualizó y reeditó para varios formatos como *Director's Cut* entre 2009 y 2013, en Revolution Software decidieron revisitar el título una vez más para adaptarlo al público de hoy día. Para ello desempolvaron la versión original de 1996 y repintaron sus fondos a 4K, añadieron sombras e iluminación dinámica, redibujaron los sprites de los personajes para que resulten más nítidos y expresivos, actualizaron las secuencias intermedias y mejoraron el apartado sonoro.

Los desarrolladores han querido respetar y ser fieles al material de partida. "Hemos tenido cuidado de no cambiar nada a menos que haya una incoherencia o algo feo", dice Charles. "Pero ha sido una oportunidad para añadir cuestiones que me han preocupado durante 25 años". Como ejemplo de esto pone una escena en el callejón que transcurre poco después de empezar el juego, cuando George Stobbart tira de un canalón, descubre que no soporta su peso y llega a la conclusión de que el payaso no ha podido escapar por los tejados. "Podías ver [sin comprobarlo] que el canalón no llega a la parte superior de la pantalla, así que habría sido imposible que el payaso accediera a los tejados y escapara por ahí", dice Charles. "Así que en este caso, hicimos un cambio para que el canalón llegara hasta arriba". También se han hecho algunos cambios culturalmente necesarios. "Hemos alterado ligeramente la cara del vendedor de alfombras de Siria", añade Charles. "Quizá su aspecto estaba ligeramente desfasado". Se han corregido errores de continuidad y añadido un Modo Historia que utiliza un sistema de pistas para ayudar a los jugadores que se quedan atascados. "Intentamos eliminar la sensación de frustración", explica Charles.

Los puristas también estarán contentos: "puedes pulsar una tecla para cambiar entre los gráficos antiguos y los nuevos", dice Charles. "Pero lo curioso es que, cuando enseñé la versión actualizada y luego cambié a la clásica para ver las diferencias, a la gente le voló la cabeza: lo que vieron en la versión 4K es lo que recordaban haber visto en 1996".



» [PC] Tras quedar atrapado en una habitación en llamas junto a una araña venenosa, la primera tarea en el segundo juego era… ¡escapar!



» [PC] El Café Montfaucon, localización clave en los primeros juegos y donde George conoce a André Lobineau, amigo de Nico y rival amoroso de George.

▶ Por suerte, el ajustado plazo se cumplió con creces. "Ya habíamos empezado a trabajar bastante, así que en total tardamos más de doce meses, pero la mayor parte del juego se terminó en un año", dice Charles. "Eso implicaba usar el mismo motor y las mismas herramientas, lo cual fue una gran limitación; de otro modo probablemente habríamos sido ambiciosos y habríamos reescrito esto, aquello y lo de más allá". Así que *Broken Sword II* se basó en el mismo motor con algunos elementos añadidos".

Broken Sword II: Las fuerzas del mal exploraba un antiguo culto maya, algo que Charles dijo no le interesaba tanto. Al igual que el original, arranca a toda velocidad: Nico era secuestrada y George tenía que encontrar la forma de salir de una habitación en llamas. Los dos protagonistas seguían en sintonía y, aunque la narrativa era quizá algo más floja y el título era menos profundo, aguantó bien. Sin embargo, tras la publicación del juego y con sus ventas de sobre un millón de copias, la apetencia por las 2D —al menos entre los publicadores— había disminuido tanto que el desarrollo de una tercera aventura bidimensional estaba prácticamente descartado.

El éxito de Sony con PlayStation tuvo mucho que ver con esto. "Los publicadores decían que el PC estaba muerto como plataforma de juego y que las aventuras estaban completamente muertas, así que nos dijeron que debíamos crear juegos viscerales en 3D", relata Charles. "El problema, y creo que *Gabriel Knight 3: Testamento del Diablo* cayó en esta trampa en 1999 cuando se pasó a los rudimentos tridimensionales, es que la esencia de las aventuras gráficas pasa por la caracterización y las sutilezas. Los toscos polígonos de *Gabriel Knight 3* no reflejaban nada parecido a la belleza que consiguió el primero, pero los publicadores estaban decididos a que todo tenía que ser en 3D y la única forma de que consiguiéramos encargos era yendo por ese camino".

Broken Sword: El sueño del dragón se lanzó en 2003 y fue, por tanto, un juego en 3D que utilizaba una interfaz de control directo en lugar de la habitual 'point and click'. Revolution Software aportó al título un aspecto más peliculero y contrató a Bob Keen como consultor —Keen dirigió *El mundo perdido* en 1998, nacida con intención de rascar algo del éxito conseguido por *Parque Jurásico*—. En general la transición a las 3D funcionó. Charles y Tony se aseguraron de que el juego estuviera bien diseñado e impulsado por una historia convincente que incluía los encantos del Congo, París, Glastonbury y Praga. George se reencontró con Nico y, criticadísimos puzles de cajas al margen, el futuro de la serie se prometía brillante.

"Estoy bastante orgulloso de *Broken Sword III*. Creo que funcionaba bastante bien", afirma Charles. "Lo creamos con RenderWare, el arranque de los motores de juego y precursor de Unity o Unreal. Y lo que hizo fue aportar una

Y van seis

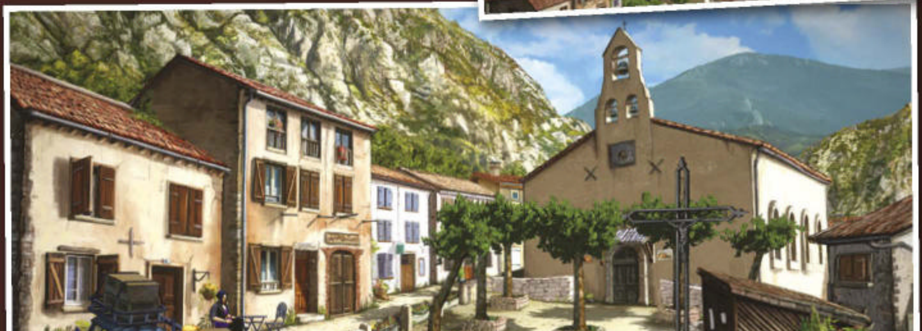
EL PRÓXIMO CAPÍTULO DE LA SERIE BROKEN SWORD ESTÁ EN CAMINO

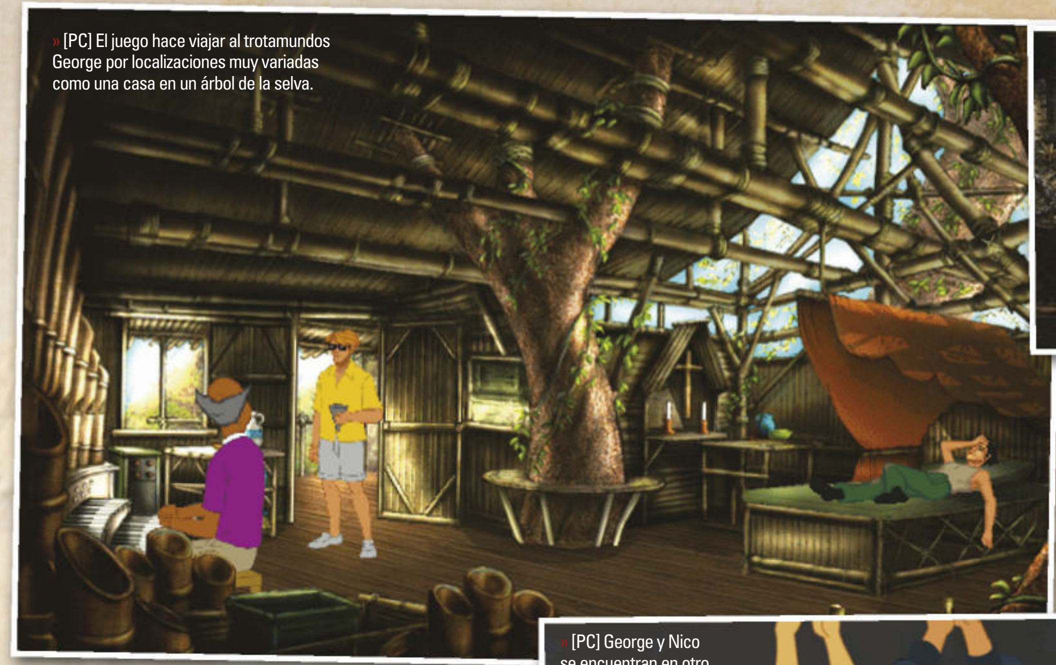
■ Además de anunciar la remasterización del *Broken Sword* original, Revolution Software desveló que estaba trabajando en un sexto juego de la serie para PC, consolas y móviles. *Broken Sword: Parzival's Stone* volverá a estar protagonizado por George Stobbart y Nico Collard, en esta ocasión tratando de llegar al meollo de una conspiración en torno a un tesoro que se dice lleva perdido más de mil años.

El título se distinguirá de anteriores entregas por su aspecto 'Super 2D' que simula en cierta medida las 3D mediante la profundidad y las capas. "Hemos trabajado con diseñadores clave como Tori Davis, que colaboró en el desarrollo de *Broken Sword 5*", explica Charles. "La intención ha sido crear un hermoso aspecto dibujado a mano que en realidad se aplica a polígonos 3D los cuales, al moverse la pantalla, en lugar de moverse en paralelo muestran sensación de profundidad. Publicamos un vídeo explicándolo hace cuatro meses y la respuesta fue fenomenal. Es simplemente precioso. Estoy muy orgulloso de ello".

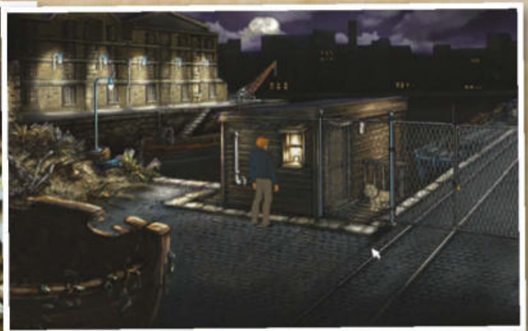
Por el momento se desconoce cuándo verá la luz. "Nuestra ambición con *Broken Sword: La leyenda de los templarios - Reforged* fue en aumento desde el principio, así que la mayor parte de nuestro equipo ha estado trabajando en esto", reconoce Charles. El juego solo se anunció para hacernos la vida un poco más sencilla. "Nuestra maravillosa y apasionada comunidad siempre nos hace dos preguntas: '¿cuándo vais a rehacer *Broken Sword*?' y '¿va a haber un *Broken Sword 6*?', y pensé que seguramente fuera buena idea contestar a ambas cuestiones al mismo tiempo para ahorrarle a nuestro community manager tener que volver atrás y explicarlo", dice Charles.

Aunque el trabajo avanza. "Estoy muy orgulloso del aspecto visual que presentan los fondos, y cuando nos pongamos con ello será en la forma en que los personajes podrían encajar sin parecer demasiado 3D", añade. "Pero la historia ya está escrita y una de las cosas más bonitas de pasar un poco desapercibido es poder analizarla en su conjunto y ver los puntos débiles y fuertes, cuándo funcionan los puzles y cuándo no. Pero debo ser sincero, de momento va muy despacio".



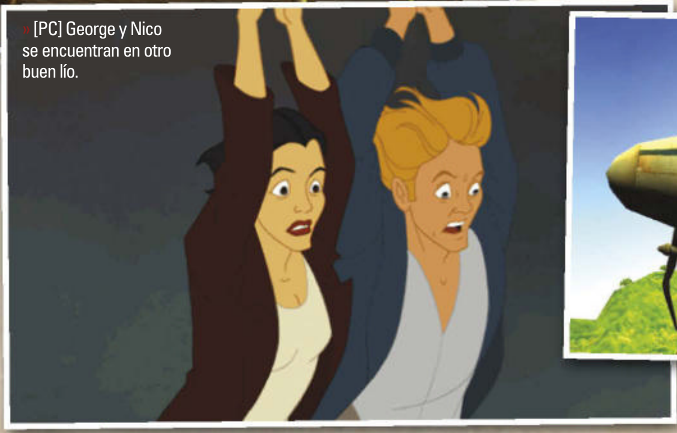


» [PC] El juego hace viajar al trotamundos George por localizaciones muy variadas como una casa en un árbol de la selva.

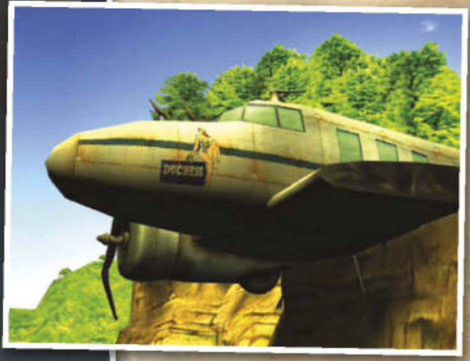


» [PC] Distraer al perro en el astillero de Marsella es un buen ejemplo de los ingeniosos puzles que propone *Broken Sword*.

> “AL ACABAR BROKEN SWORD IV ESTÁBAMOS EN BANCARROTA”
>
> **Charles Cecil**



» [PC] George y Nico se encuentran en otro buen lío.



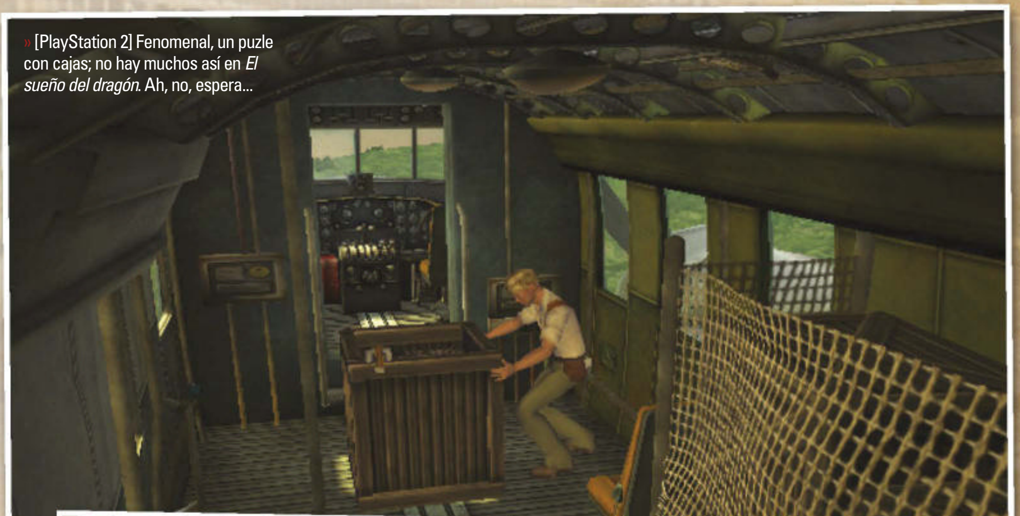
» [PlayStation 2] Siguiendo la tendencia de la época, la tercera entrega de *Broken Sword* se pasó a las 3D.

solución de renderizado que una empresa de nuestro tamaño nunca habría podido permitirse escribir nosotros mismos. Pudimos crear mapas lumínicos que nos permitieron romper con el aspecto de RenderWare que tanto predominaba y, en general, creo que el juego luce bastante bonito”.

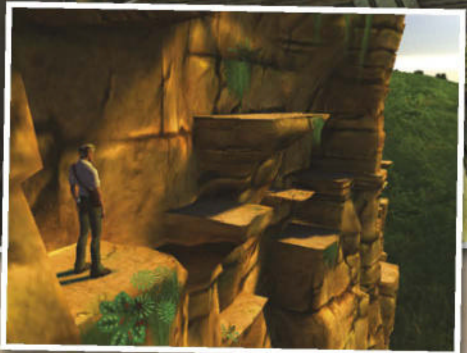
Uno de los problemas de *Broken Sword III* fue el contrato de Revolution con la publicadora THQ. “Pagó el desarrollo, pero insistieron en hacerlo en dólares”, explica Charles. A lo largo del desarrollo, el valor del dólar se desplomó. “Tuvimos que pedir prestadas más de 200 000 libras a nuestro banco para poder financiar el juego. No recuperamos el dinero, pero THQ obtuvo probablemente cinco millones de dólares de beneficio”. Luego, para *Broken Sword IV*, THQ nos dijo: ‘mirad, *Broken Sword III* fue bastante rentable, nos encantaría volver a hacerlo’. Aceptamos, pero con otras condiciones”.

La serie se aposentó en las 3D con *Broken Sword: El ángel de la muerte*. Publicado en 2006 únicamente para PC, fue diseñado por Revolution y desarrollado por Sumo Digital, lo que permitió utilizar el motor Emmersion de Sumo. A diferencia de lo que sucedió en el tercer juego, la interfaz de control directo se complementó con una mecánica ‘point and click’ y se redujo el número de puzles de cajas. Se presentó un nuevo personaje, Anna Maria, quien se convirtió en otra razón de interés amoroso para George. Es ella quien le pide ayuda para descifrar un antiguo manuscrito, y da así comienzo a una nueva aventura.

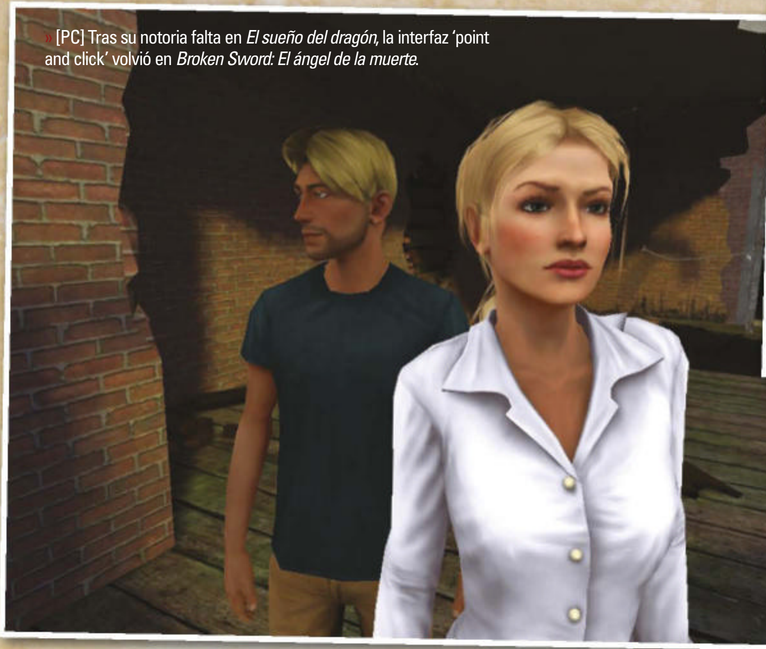
“Empezamos, estúpidamente, sin contrato, y luego THQ incumplió nuestro acuerdo diciendo que tenía que ser en las mismas condiciones que *Broken Sword III*”, se lamenta Charles. “Andábamos tan metidos en aquello que no tuvimos elección. Al acabar *Broken Sword IV* estábamos en bancarrota porque teníamos un enorme descubierto”. ▶



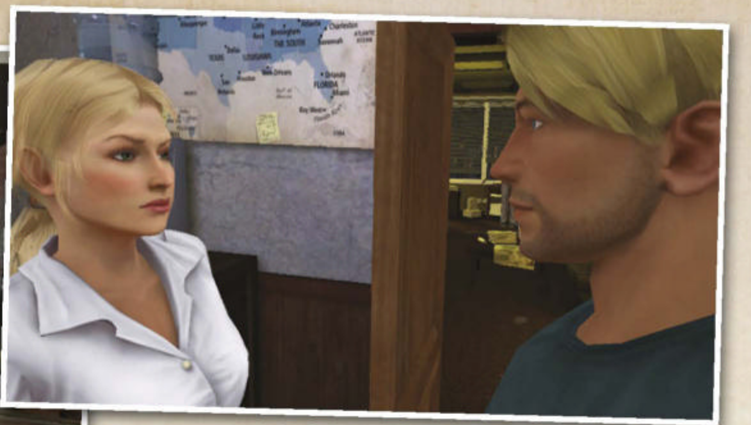
» [PlayStation 2] Fenomenal, un puzle con cajas; no hay muchos así en *El sueño del dragón*. Ah, no, espera...



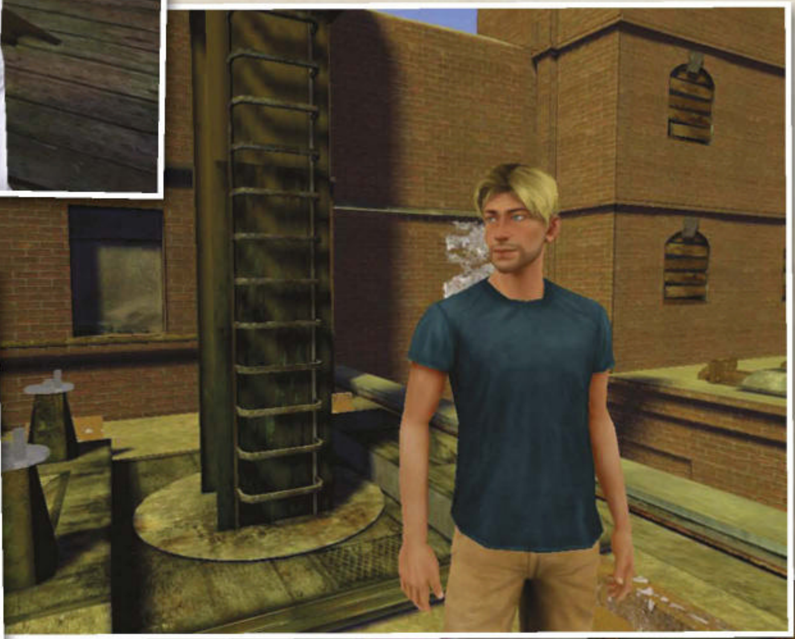
» [PlayStation 2] Había más acción en *Broken Sword: El sueño del dragón*, hasta saltos y escalada en ocasiones.



» [PC] Tras su notoria falta en *El sueño del dragón*, la interfaz 'point and click' volvió en *Broken Sword: El ángel de la muerte*.

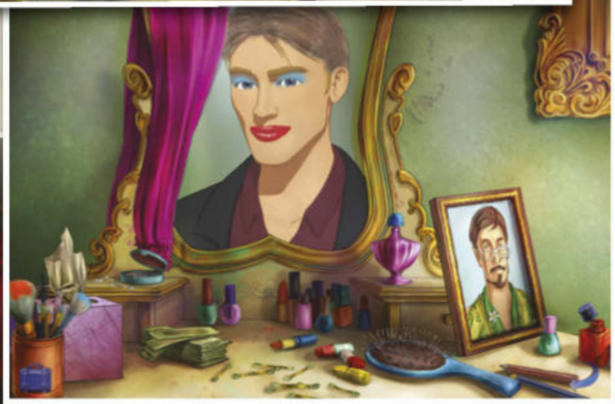


» [PC] *El ángel de la muerte* también presentó un nuevo personaje, Anna-Maria, que puso un poco celosa a Nico.

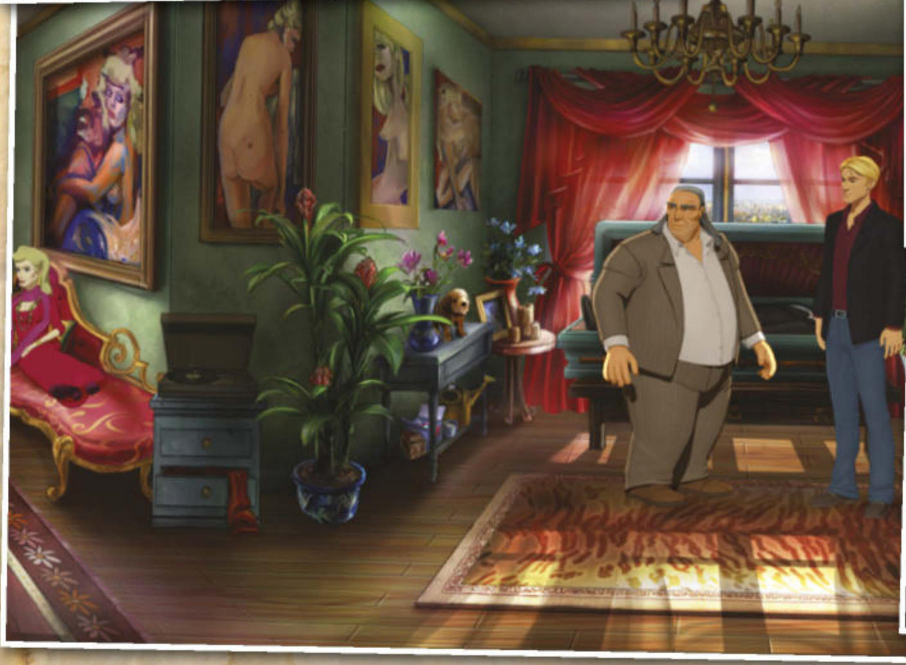


» [PC] *El ángel de la muerte* se construyó utilizando un nuevo motor de Sumo Digital y el 'Virtual Actor System' para que los jugadores percibieran las emociones.

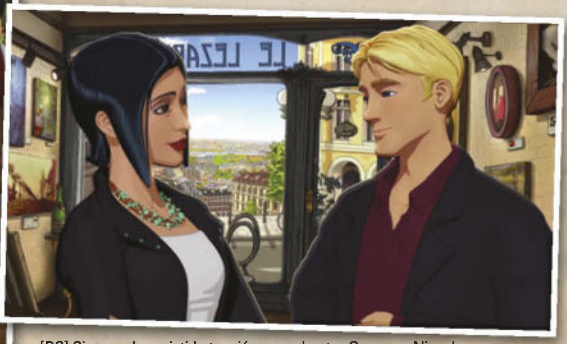
» [PC] *Broken Sword: El ángel de la muerte* solo se lanzó en PC. A Charles Cecil le encantaría revisitarlo.



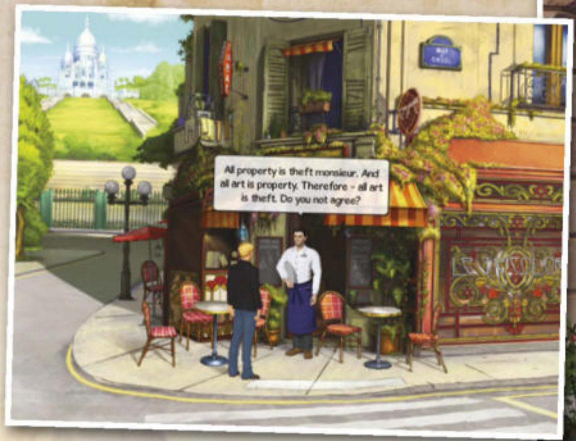
» [PC] En uno de los muchos minijuegos de *Broken Sword 5*, George debe parecerse lo más posible a Henri.



» [PC] Lanzado en 2013, *Broken Sword 5: La maldición de la serpiente* volvió a las 2D.



» [PC] Siempre ha existido tensión sexual entre George y Nico, lo que Charles Cecil considera fundamental para los juegos.


All property is theft monsieur. And all art is property. Therefore – all art is theft. Do you not agree?

» [PC] Según Charles aún le queda mucho, pero es bueno saber que se está preparando un nuevo *Broken Sword*.

Los problemas financieros tuvieron consecuencias. Charles ha explicado que el desarrollo se llevó a cabo bajo coacción y que el sistema de control no fue todo lo bueno que podría haber sido. Los puzles eran más sencillos y el final parecía precipitado. "Mucha gente nos ha dicho que le encanta el juego, pero con sus pegas", confiesa. "Aunque se trabajó mucho en la animación y los gráficos de *Broken Sword III*, la cuarta entrega tenía un presupuesto mucho menor, y se nota. Me encantaría hacerle una reinterpretación".

Está claro que en aquel momento no había ganas de crear una quinta parte. "Empecé a trabajar como freelance", dice Charles. Algunos años más tarde *La leyenda de los templarios* fue remasterizado como *Director's Cut* y lanzado para Wii y Nintendo DS por cortesía de Ubisoft. Incluía nuevas artes, un sistema de pistas y un diario, así como un nuevo trasfondo a la historia para Nico.

"Entonces Apple se puso en contacto con nosotros y nos dijo que nuestros juegos funcionarían bien en su plataforma, todo cambió a partir de ese momento", añade Charles. Esto llevó a que *La leyenda de los templarios* y *Las fuerzas del mal* aparecieran en dispositivos iOS. Fue una oportunidad para que Revolution pudiera revitalizar la serie. "Financiamos un prototipo de *Broken Sword 5* volviendo a las 2D y, sobre esa base y con una demo, lanzamos un Kickstarter en comunicación directa con nuestro público".

> "AÚN ME QUEDAN 20 AÑOS MÁS ESCRIBIENDO AVENTURAS GRÁFICAS"
> **Charles Cecil**

Broken Sword 5: La maldición de la serpiente vio la luz en 2013 tras financiarse con 771 561 $. Hizo uso del motor interno Virtual Theatre 7 y dio el salto a la alta definición, con Craig Gardiner supervisando la animación y a los artistas, quienes una vez más dibujaron a mano los gráficos y los colorearon con Photoshop. "El motor fue creado por Tony, que aportó sus conocimientos sobre los motores de *Broken Sword I* y *II*", explica Charles. "Pero la cadena de herramientas no la escribió Dave Sykes, quien ya no trabajaba en la empresa. En su lugar tuvimos a Joost Peters, que ya se había unido a nosotros cinco años antes coprogramando los dos remakes de *Broken Sword*. Así, *Broken Sword 5* era completamente diferente en lo que se refería a las herramientas, pero su motor lo había escrito Tony. El juego tenía muchos parecidos con las primeras entregas y traíamos mucho conocimiento adquirido".

Por consiguiente, *Broken Sword 5* conectó y, en general, fue bien recibido por los aficionados que pudieron jugarlo en muchas plataformas. El sistema de pistas les permitía avanzar si se quedaban atascados, lo que les posibilitaba recorrer una atractiva trama dividida en dos episodios y exploraba los secretos de los Evangelios Gnósticos. Sobre los puzles, su dificultad en ocasiones rayaba lo incoherente, pero sació el apetito de más aventuras con George y Nico. "Soy responsable de lo bueno, lo malo y lo feo de la historia y los puzles", reconoce Charles. "Y en líneas generales creo que *Broken Sword 5* funciona bien; desde luego, tiene buenas críticas. En algunos aspectos es bastante defendible. Podríamos haber innovado más, quizá dando un codazo al jugador o cerrando puntos conflictivos porque en *Broken Sword 5*, como en todos los *Broken Swords*, es demasiado fácil atascarse. En ocasiones los jugadores no saben cómo avanzar".

A Charles le gustaría jugar otra vez *Broken Sword 5*. "Me encantaría tener la oportunidad de actualizarlo para que fluya un poco mejor", dice. Aunque eso sería una labor que abordaría más adelante; recientemente, Revolution ha estado remasterizando el *Broken Sword* de 1996 en 4K con nuevos fondos, nuevas herramientas de IA y nuevas características. Lo siguiente será una aventura completamente nueva, *Broken Sword: Parzival's Stone*. Charles está comprometido con la causa *Broken Sword*, y quiere que la serie continúe. "Solo tengo 61 años", dice, "y creo que aún me quedan 20 años más escribiendo aventuras gráficas. Intuyo que puedo sacar tres o cuatro títulos más antes de empezar a jugar al golf, y todavía me siento impulsado por el entusiasmo, la emoción y la pasión de nuestra comunidad. Es estupendo vender juegos, es maravilloso ganar dinero y leer críticas positivas, pero la comunidad es muy importante. *Broken Sword* ha sido jugado durante generaciones: gente que lo disfrutó con sus padres y ahora lo juega con sus hijos. Es increíblemente conmovedor". ✱

Fisicidad Reforjada

RED ART GAMES SE OCUPA DE LA MATERIALIZACIÓN FÍSICA

■ *Broken Sword: La leyenda de los templarios - Reforged* superó con creces el objetivo de Revolution Software en llegar a 50 000 £ en Kickstarter con tres recompensas, la más sencilla de las cuales (la *Digital Collector's Edition*) incluía el código para descargar el título, su banda sonora, un documental, el guion de diálogos, la intro en cómic, un folleto de *Savage Warrior*, pósters digitales e ir acreditado en el juego por 45 £.

Pero también han existido dos opciones físicas creadas en colaboración con Red Art Games, un desarrollador francés con mucha experiencia en Kickstarters y lanzamientos físicos. La más popular ha sido la *Collector's Edition Box*, que también incluye una figurita de George Stobbart, un manuscrito de tela, un USB-C, el manual del juego y una copia física de este en caja por 100 £. Y por el doble de precio, los fans han conseguido el *Ultimate Collector's Bundle* que añadía un libro de arte de *Broken Sword* y la banda sonora original del juego en vinilo.

"La gente ha estado diciendo que Kickstarter ha perdido fuelle con respecto a hace diez años, pero lo cierto es que con la situación actual los publicadores no están arriesgando y es complicado pedir dinero prestado", dice Charles. "Tenemos mucha suerte de contar con una comunidad muy apasionada y estoy muy orgulloso

Broken Sword
Shadow of the Templars

LA EVOLUCIÓN DE GAUNTLET

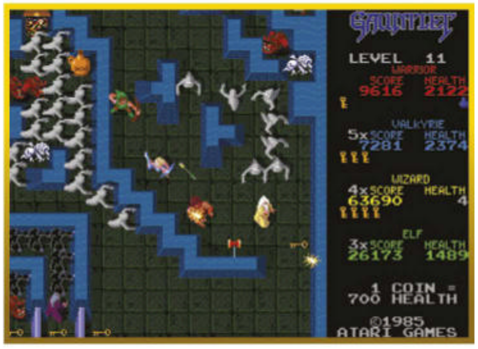
ATARI ADAPTÓ DUNGEONS & DRAGONS CON GAUNTLET, LLEVANDO ASÍ EL JUEGO COOPERATIVO A LOS RECREATIVOS Y PREPARANDO EL CAMINO PARA UNA EXITOSA FRANQUICIA. BOB FLANAGAN, MIKE HALLY Y JOHN ROMERO EXPLICAN CÓMO EVOLUCIONÓ LA SERIE

TEXTO DE RORY MILNE

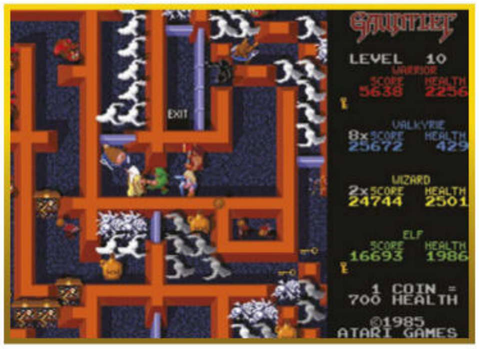
Aunque la división arcade de Atari continuó siendo rentable durante la crisis americana del videojuego en 1983, se despidió gente del departamento lo que provocó que la creación de un RPG tematizado en un mundo de fantasía quedara aparcado. A principios de 1985 Ed dispuso de personal para retomar su desarrollo, aunque poco después el programador Bob Flanagan llegó para sustituir a una leyenda viva de Atari en el equipo de Ed: "me sumé al proyecto a los tres meses", recuerda Bob. "Dave Theurer había estado trabajando con Ed y luego me hice cargo yo. Dave había construido el editor de niveles y creo que alguno de los primeros laberintos. Yo debía mantener y ampliar el editor, crear laberintos y realizar otras tareas de programación".

Bob examinó el trabajo que se hizo antes de su llegada. Lo que inspiró la temática y héroes era obvio, y al analizar sus mecánicas le vinieron a la mente algunas recreativas anteriores. "*Gauntlet* se basó en juegos tipo *Dungeons & Dragons*, y todos sus personajes en los típicos de D&D", relata Bob. "Me recordaba a *Berzerk* y *Frenzy* con un poco de *Robotron*, pero con mucha menos adrenalina". Pat McCarthy había creado el hardware, y se le ocurrió la brillante idea de cómo hacer para tener tantos objetos en pantalla al mismo tiempo. Eso fue decisivo para poder lograr lo que Ed quería, una pantalla plagada de personajes".

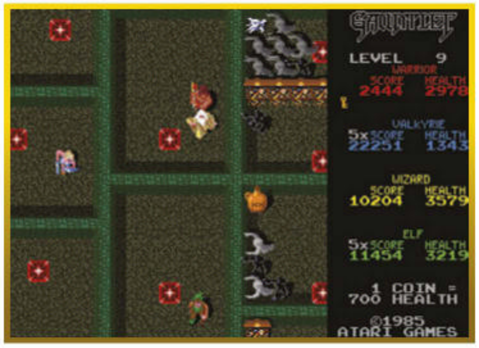
Ed, además, se había puesto un objetivo muy ambicioso en cuanto al número de niveles que quería tuviera el juego. Bob fue determinante en esta labor, pero contó con la ayuda de colegas de la división arcade de Atari. "Queríamos más de 100 niveles, y necesitábamos un número primo porque queríamos también que el juego recorriera los laberintos no siempre en el mismo orden", explica Bob. "Sabíamos que precisaríamos muchos ya que queríamos que la gente pudiera pasarse horas jugando. Ed construyó muchos de los laberintos, yo creé bastantes y Lyle Rains un montón. También teníamos un editor de niveles instalado en una máquina fuera, para que el personal de la división tuviera ocasión de crear los suyos propios".


GAUNTLET
LEVEL 11
WARRIOR
SCORE HEALTH
9616 2122
VALKYRIE
5x SCORE HEALTH
7281 2374
WIZARD
4x SCORE HEALTH
63690 4
ELF
3x SCORE HEALTH
26173 1489
1 COIN =
700 HEALTH
©1985
ATARI GAMES

» [Arcade] Las puertas cierran secciones dentro de los escenarios en *Gauntlet*, necesitas llaves para desbloquearlas.


GAUNTLET
EXIT
LEVEL 10
WARRIOR
SCORE HEALTH
5638 2256
VALKYRIE
8x SCORE HEALTH
25672 429
WIZARD
2x SCORE HEALTH
24744 2501
ELF
SCORE HEALTH
16693 1986
1 COIN =
700 HEALTH
©1985
ATARI GAMES

» [Arcade] Si se te acaba la salud en *Gauntlet* se acaba la partida, pero puedes recuperarla recogiendo comida.


GAUNTLET
LEVEL 9
WARRIOR
SCORE HEALTH
2444 2978
VALKYRIE
5x SCORE HEALTH
22251 1343
WIZARD
SCORE HEALTH
10204 3579
ELF
5x SCORE HEALTH
11454 3219
1 COIN =
700 HEALTH
©1985
ATARI GAMES

» [Arcade] Los teletransportadores de *Gauntlet* te llevan mágicamente de una zona a otra dentro de un nivel.

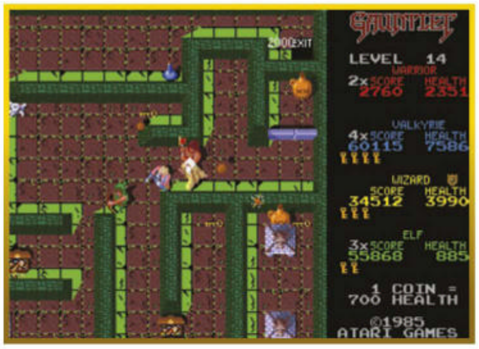
> "GAUNTLET SE BASó EN JUEGOS TIPO DUNGEONS & DRAGONS, Y TODOS SUS PERSONAJES EN LOS TíPICOS DE D&D"
>
> **BOB FLANAGAN**

Además de su gran número de fases, *Gauntlet* se distinguía por ser uno de los primeros juegos de recreativa cooperativos para cuatro jugadores, decisión que se tomó tanto por razones monetarias como mecánicas. "El objetivo de Ed siempre fue tener cuatro jugadores", revela Bob. "Creía que así podría lograr un beneficio enorme. Cuatro personas sentadas echando monedas para seguir jugando, se abastecerían los unos a los otros y se convertirían en un equipo. Esto añadiría estrategia a las mecánicas; por ejemplo, un jugador podía moverse por una esquina y atraer enemigos para que los demás pudieran eliminarlos por la espalda".

» Antes de semirretirarse, Mike Hally diseñó *Gauntlet: Legends* y *Dark Legacy* para arcades y consolas.

» Bob Flanagan codesarrolló *Gauntlet* y *Gauntlet II* en Atari. Hoy día programa para Apple.

» El diseño original de *Gauntlet: Seven Sorrows* fue concebido por el legendario John Romero.

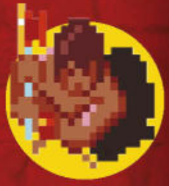

GAUNTLET
2000 EXIT
LEVEL 14
WARRIOR
2x SCORE HEALTH
2760 2351
VALKYRIE
4x SCORE HEALTH
60115 7586
WIZARD
SCORE HEALTH
34512 3990
ELF
3x SCORE HEALTH
55868 885
1 COIN =
700 HEALTH
©1985
ATARI GAMES

» [Arcade] La poción más común que encuentras en *Gauntlet* acaba con todos los enemigos que aparecen en pantalla.

ETAPAS EVOLUTIVAS: PERSONAJAZOS

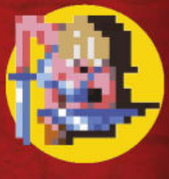
QUIÉNES SON LOS HEROICOS AVENTUREROS DE GAUNTLET

GUERRERO



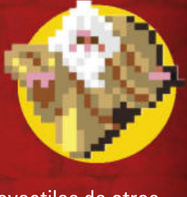
Conocido por su habilidad en la lucha cuerpo a cuerpo, es el más adecuado para liderar la carga en la batalla. Sin embargo, su hacha es menos eficaz cuando se lanza y no es el más rápido. Tiene poca habilidad mágica, evita el uso de pociones con él.

VALQUIRIA



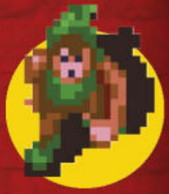
Gracias a su impresionante armadura, a la Valquiria los ataques enemigos no le afectan tanto como a sus compañeros, pero sus otras habilidades son mediocres. Su arma de alcance es débil y su combate cuerpo a cuerpo no es mucho mejor. Tampoco es muy buena con la magia.

MAGO

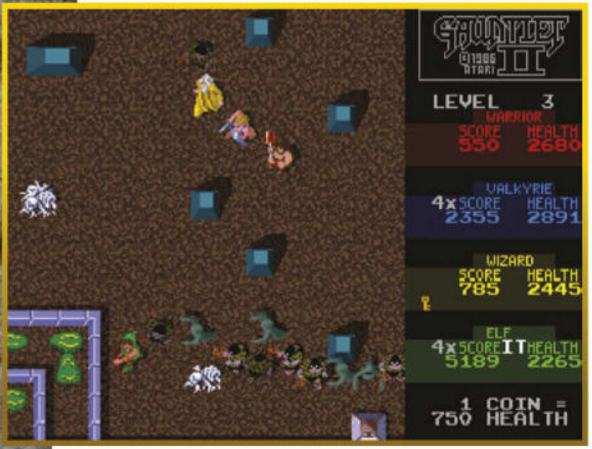


El Mago es el mejor, lógicamente, haciendo uso de las pociones mágicas. Además, sus explosiones producto de la hechicería son más potentes que los proyectiles de otros personajes. Lo malo, su falta de armadura y su escasa habilidad en la lucha cuerpo a cuerpo.

ELFO



El Elfo es el héroe más rápido de *Gauntlet*, pero el resto de sus habilidades son… dispares. No sobresale en combate a distancia o cuerpo a cuerpo, pero la magia no se le da mal. La siguiente mejor opción para usar pociones después del Mago.



» [Arcade] Un enemigo presentado en *Gauntlet II* como ‘Eso’ provoca que si lo tocas todos los enemigos te atacarán.

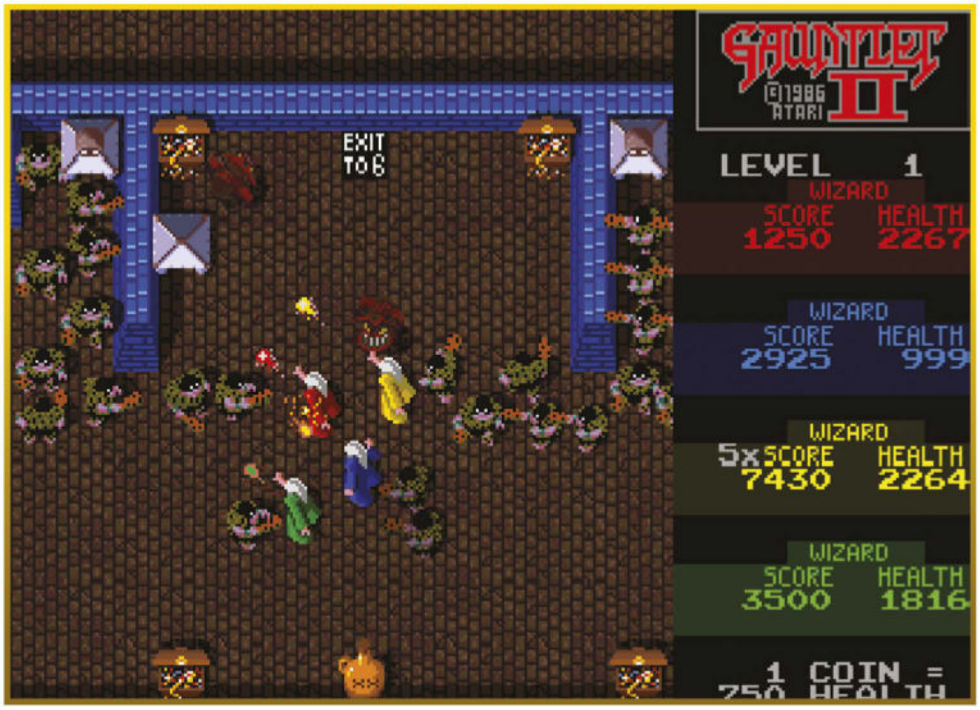
Además estaba el hecho de que cada héroe tenía sus puntos fuertes y débiles, y los jugadores podían mejorarlos recogiendo pociones especiales. “Ed tenía una tabla con una serie de características para los personajes”, recuerda Bob. “Por ejemplo, lo rápido que caminaban, lo rápido que disparaban, la fuerza de sus disparos y la potencia de su magia. Algunos de sus disparos podían colarse por los huecos de las paredes y otros no. Eso era así con el Elfo y la Valquiria, pero el hacha del Guerrero era demasiado grande y no cabía”.

Incluso con cuatro héroes de habilidades únicas, *Gauntlet* representaba un desafío épico debido a sus muchas fases. Pero en lugar de recompensar a los usuarios por terminar el juego, se decidió que completar el último nivel les devolvería mágicamente al primero. “*Marble Madness* fue uno de los primeros títulos de recreativa que realmente tenía un final, y siempre hubo problemas con eso”, desvela Bob. “Tampoco tenía suficientes niveles. Pienso que aquello puso cosas en la cabeza de Ed sobre lo que no debía hacer en *Gauntlet*. Tengo bastante claro que el número de niveles era una de esas cosas, y que tampoco había ninguna intención de tener un final”.

Desde luego el hecho de que *Gauntlet* careciera de final para nada afectó a su popularidad, ya que la recreativa de Atari fue una de las más rentables del mundo en los meses posteriores a su lanzamiento. En 1986 se lanzó una secuela que, a diferencia de *Gauntlet*, permitía que varias personas eligieran al mismo héroe con el que jugar. “Los jugadores nos transmitieron que no querían verse obligados a elegir a la Valquiria, por ejemplo, cuando llegaban a un cabinet en el que ya había tres jugadores. Preferían al Guerrero”, recuerda Bob. “Cambió la distribución de los niveles, y se añadieron muchas características que alteraban las mecánicas. Así que estas eran muy distintas entre *Gauntlet* y *Gauntlet II* en términos de progreso, y todo tenía relación”.

Las innovaciones que concibieron para *Gauntlet II* también incluían poner un énfasis mayor en los potenciadores de corto efecto. E indudablemente, había bastantes más de estos en la secuela de los que tenía su predecesor. “Había flechas que rebotaban, superdisparos e incrementos de poder cuando encontrabas pociones mágicas de las que tenían símbolos especiales”, comenta Bob con entusiasmo. “Pienso que el plan de Ed era asegurarse de que el efecto no durara mucho, y probablemente el Ladrón estaba ahí para conseguirlo. El Ladrón era de mis personajes favoritos, porque precisamente yo tuve que implementarlo. Básicamente, los jugadores dejaban migas de pan y el Ladrón las seguía, y si lo descubrías podías usarlo en tu beneficio”.

> “HABíA FLECHAS QUE REBOTABAN, SUPERDISPAROS E INCREMENTOS DE PODER CUANDO ENCONTRABAS POCIONES MÁGICAS”
>
> **BOB FLANAGAN**



» [Arcade] Una de las mayores innovaciones de *Gauntlet II*: que varios jugadores puedan elegir vivir su aventura con el mismo personaje.

ETAPAS EVOLUTIVAS:

ADVERSARIOS ASOMBROSOS

MALVADOS DESTACADOS DE LA SERIE GAUNTLET

MUERTE

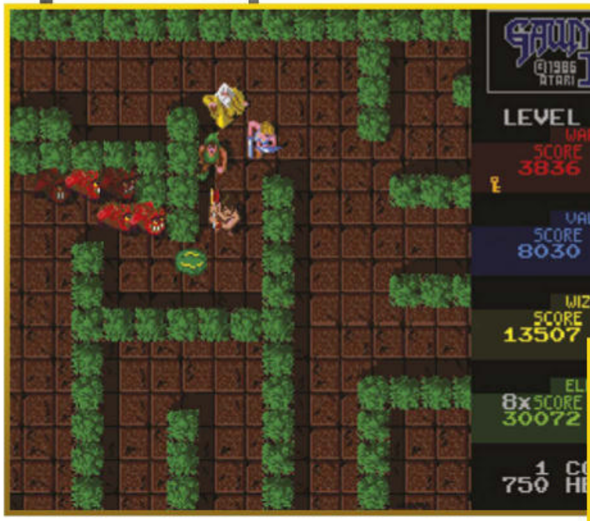
La Muerte es una especie de jefe que aparece en casi todos los títulos de la saga *Gauntlet* desde el original en adelante. En su primera encarnación, la Muerte solo puede eliminarse mediante una poción mágica, de no hacerlo así intenta dejar sin energía a todos los personajes y después desaparecer.

QUIMERA

Guardiana de la segunda llave en *Gauntlet: Legends*, la Quimera tiene tres barras de energía correspondientes a sus cabezas de serpiente, león y cuervo y que escupen ácido, fuego y rayos. Puedes herirla con una cimitarra o reflejando los ataques de sus cabezas con un escudo especial.

ESPANTAPÁJAROS

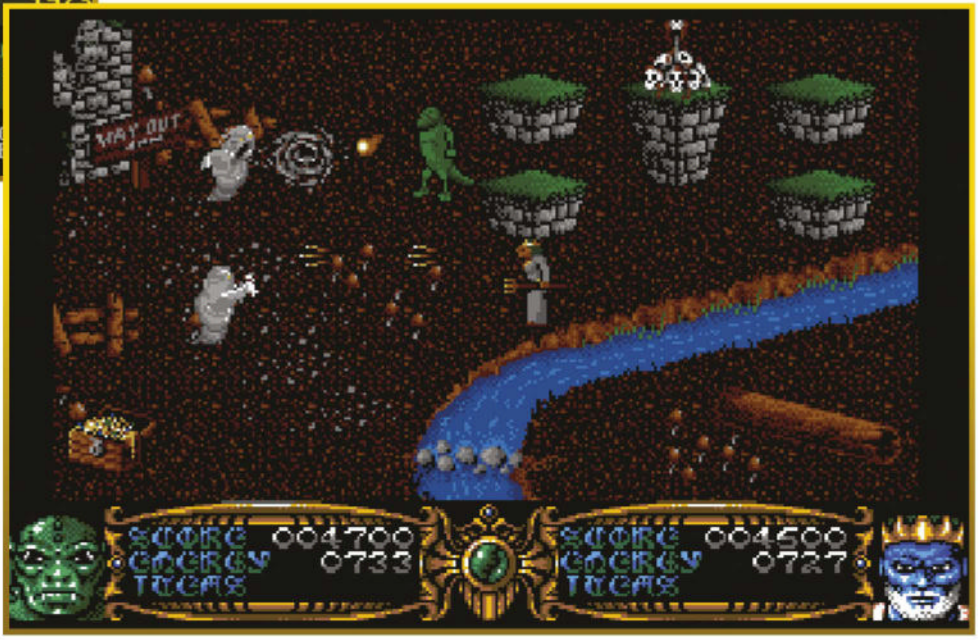
Un gigante desfigurado y vendado con las manos como garfios es el primer jefe al que te enfrentas en *Gauntlet: Seven Sorrows*. Bueno en el combate cuerpo a cuerpo, lanza devastadores ataques mágicos desde la distancia, difícil de eliminar y de olvidar.


GAUNTLET II
©1986 ATARI
LEVEL 7
WARRIOR
SCORE HEALTH
3836 1921
VALKYRIE
SCORE HEALTH
8030 1766
WIZARD
SCORE HEALTH
13507
8x SCORE
30072
1 C
750 HE

GAUNTLET II
LEVEL 5
1 COIN =
750 HEALTH

GAUNTLET II
LEVEL 10
1 COIN =
750 HEALTH

» [Arcade] Los charcos de ácido, uno de los nuevos peligros que debes evitar en *Gauntlet II*.


WAY OUT
SCORE 004700
ENERGY 0733
SCORE 004500
ENERGY 0727

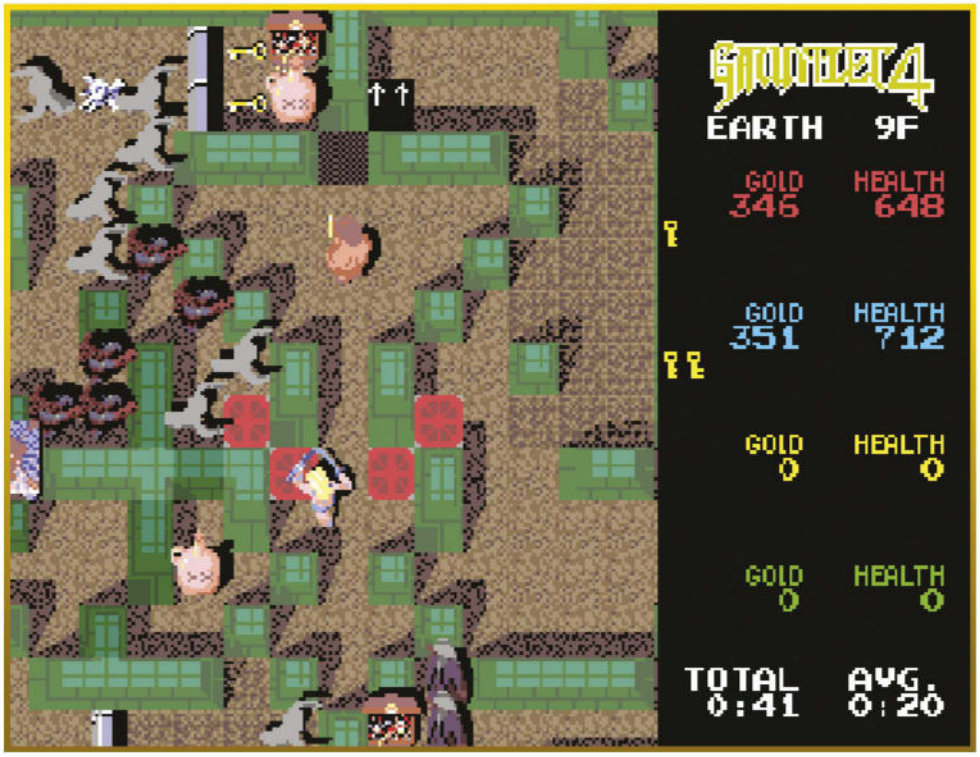
» [Amiga] El título isométrico para ordenador *Gauntlet III: The Final Quest* te indica el camino hacia la salida.

Algún enemigo más hizo su debut en *Gauntlet II*, como una masa de energía llamada 'Eso' que instaba a todos los enemigos visibles atacar a cualquier héroe que hubiera hecho contacto con ella, hasta que el afectado hiciera lo mismo con un aliado. "'Eso' estaba para presentar mecánicas, que en ese punto dejaban de ser completamente cooperativas aunque podían ser competitivas/cooperativas. Si tenías un personaje fuerte que podía enfrentarse a muchos enemigos en cercanía, los volvías 'Eso' y luego le guardabas las espaldas".

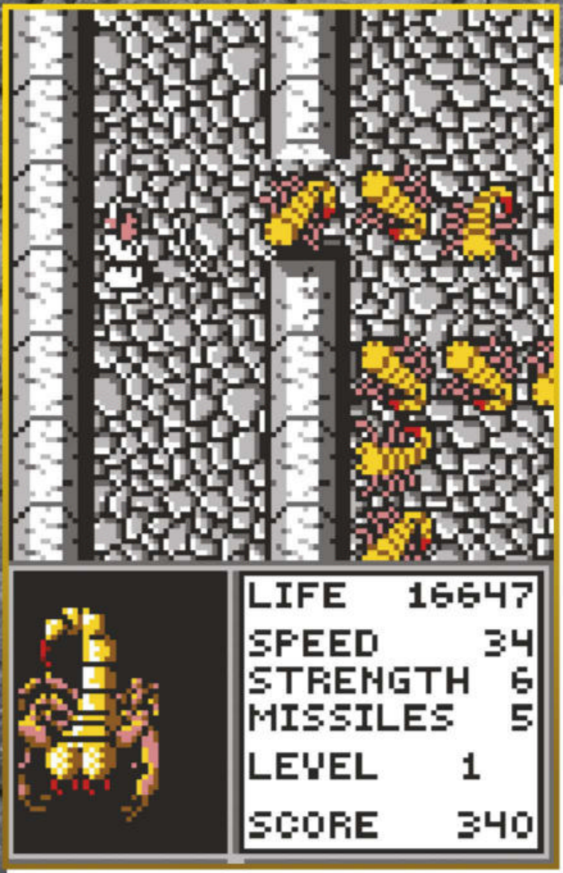
Las nuevas características de *Gauntlet II* se hicieron muy populares, por lo que Ed y Bob empezaron a trabajar en un *Gauntlet* en tercera persona aunque finalmente terminara convirtiéndose en el juego de disparos en clave de ciencia ficción *Xybots*. Sin embargo, la serie *Gauntlet* continuó su avance hasta principios de los años noventa con los títulos para ordenador *Gauntlet: The Deeper Dungeons* y *Gauntlet III: The Final Quest*, y los lanzamientos para consola *Gauntlet: The Third Encounter* y *Gauntlet IV*.

A finales de los noventa, la franquicia volvió a los salones recreativos con *Gauntlet: Legends*, y como señala su diseñador Mike Hally, se introdujeron grandes cambios con respecto al juego original. "Decidimos retomar el mundo del *Gauntlet* de 1985 y llevarlo al hardware 3D, aunque queríamos mantener los elementos básicos", recuerda Mike. "Así que empezamos con el Elfo, la Valquiria, el Guerrero y el Mago, cada uno de ellos con sus distintas características. Luego cambiamos al Elfo por el Arquero, solo para actualizar un poco las cosas".

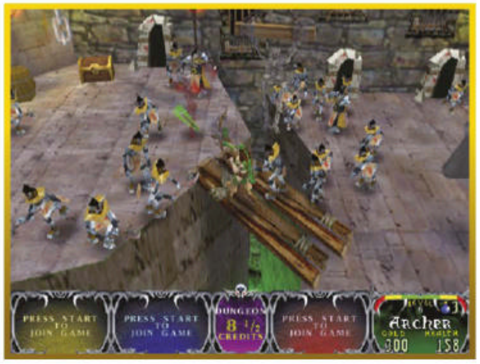
Adaptar aspectos del *Gauntlet* 2D original para el *Legends* 3D era una oportunidad para el diseño de niveles, pero Mike conservó características que funcionaban bien en el original. "Había mucha elevación", analiza Mike. "Teníamos rampas, escaleras, escaleras mecánicas, ascensores e incluso plataformas ▶

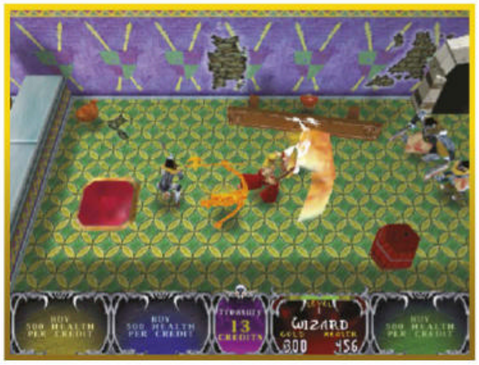

GAUNTLET 4
EARTH 9F
GOLD HEALTH
346 648
GOLD HEALTH
351 712
GOLD HEALTH
0 0
GOLD HEALTH
0 0
TOTAL AVG.
0:41 0:20

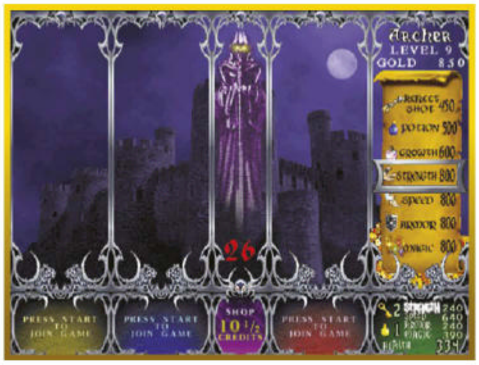
» [Mega Drive] Además de incluir el arcade original, *Gauntlet IV* presenta un exclusivo modo Quest estilo RPG, modos de batalla cara a cara y lo mejor, que fue creado por el desarrollador japonés M2.


LIFE 16647
SPEED 34
STRENGTH 6
MISSILES 5
LEVEL 1
SCORE 340

» [Lynx] *Gauntlet: The Third Encounter* se llamaba originalmente *Time Quests And Treasure Chests*.


PRESS START TO JOIN GAME
PRESS START TO JOIN GAME
DUNGEON 8 1/2 CREDITS
PRESS START TO JOIN GAME
Archer
GOLD HEALTH
300 158


BUY 500 HEALTH PER CREDIT
BUY 500 HEALTH PER CREDIT
TRINKETS 13 CREDITS
Wizard
GOLD HEALTH
800 456
BUY 500 HEALTH PER CREDIT


Archer
LEVEL 9
GOLD 830
Reflect shot 450
potion 500
growth 600
strength 800
speed 800
armor 800
magic 800
26
PRESS START TO JOIN GAME
PRESS START TO JOIN GAME
SHOP 10 1/2 CREDITS
PRESS START TO JOIN GAME
STRENGTH 240
SPEED 640
ARMOR 240
MAGIC 390
334

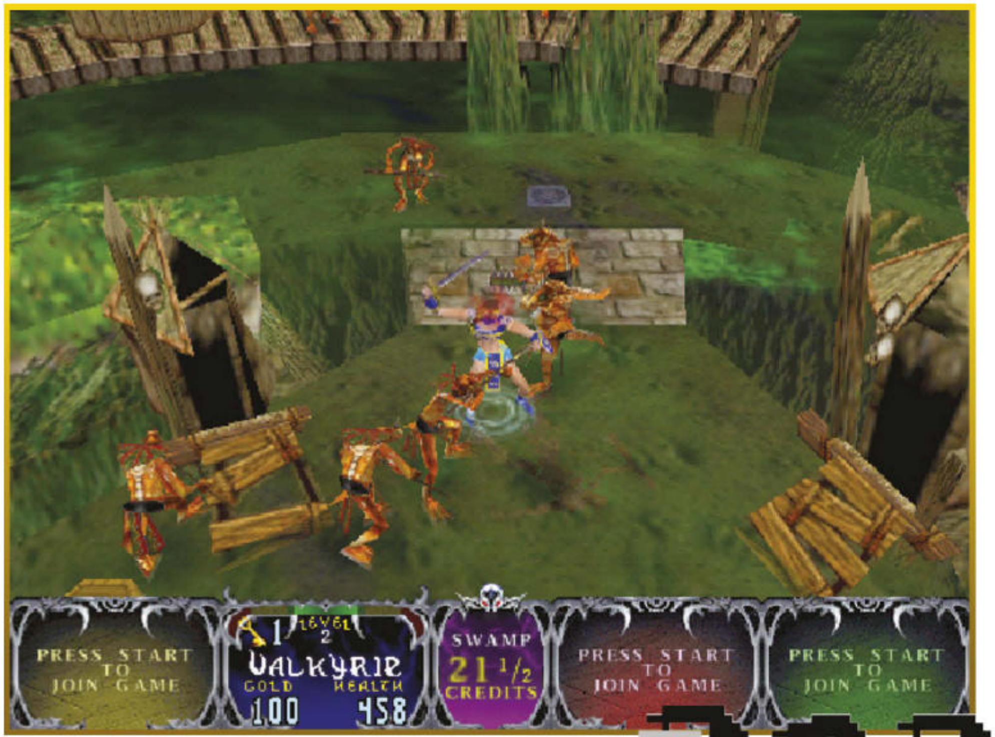
» [Arcade] En *Gauntlet: Legends*, los atributos de los personajes se pueden subir de nivel entre fases a cambio de oro.

voladoras. también ampliamos totalmente los puzles básicos en 2D y las mecánicas del original. Pero había estrategias que la gente adoraba de este, como intentar dejar bloqueados a los enemigos para poder dispararles a través de las esquinas de las paredes, así que intentamos trasladarlas a nuestra versión en 3D".

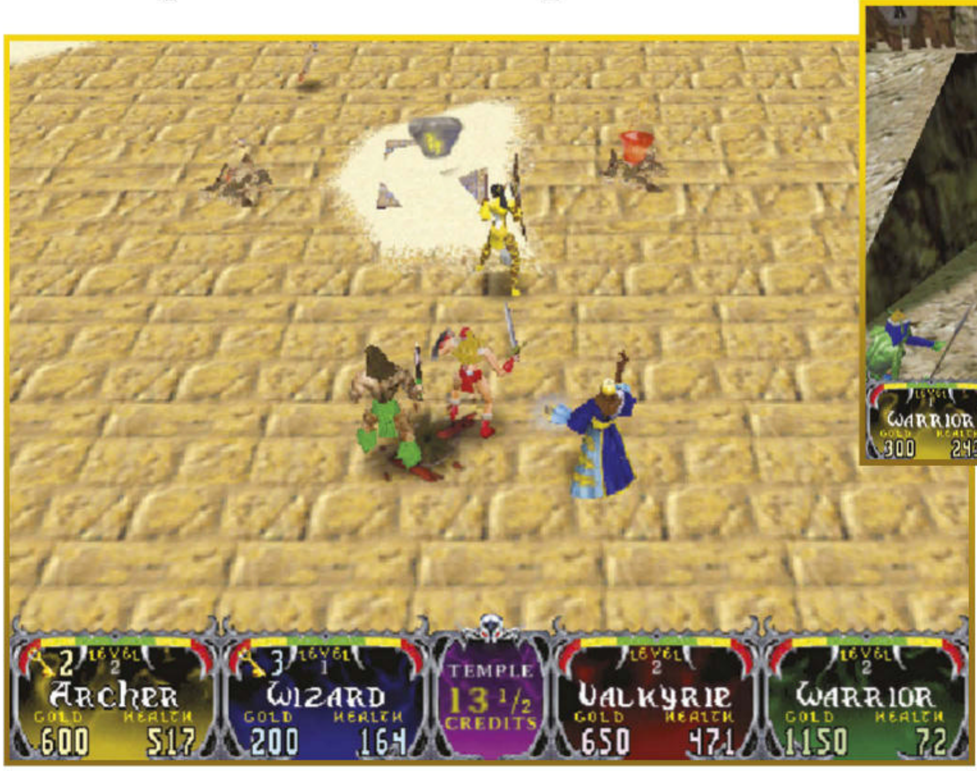
Otra de las mecánicas de *Legends* consistió en recuperar los cofres del tesoro de *Gauntlet* y llenarlos de potenciadores y armas, así como de oro que podía invertirse en subir de nivel entre fase y fase. "Quería que los jugadores aprendieran qué objetos había en cada cofre, para que supieran si era algo que podían usar inmediatamente o negociar con ellos una vez hubieran superado el nivel", explica Mike. "Añadimos esa posibilidad entre niveles: eras recompensado canjeando el oro conseguido. Decidimos hacerlo como en un RPG, con la compra de objetos y mejora de personajes. Luego sumamos un sistema en el que introducías tus iniciales, para poder volver y retomar tu personaje donde lo habías dejado".

La estructura de *Legends* también difería de la de *Gauntlet* en que se podía volver a los niveles aunque hubieras salido de ellos. De hecho, esto era con frecuencia esencial para completar la misión. "Teníamos la secuencia de la torre —el distribuidor— para que los jugadores pudieran volver atrás y repetir niveles", cuenta Mike. "Si tenías que volver atrás para encontrar una Piedra Rúnica, podías hacerlo. Las Piedras eran un objetivo a largo plazo que abría el final del juego, y si no las tenías nunca podías ver el final. Un objetivo a corto plazo era reunir todos los cristales, los cuales nos permitían limitar a dónde podían ir los jugadores en la Torre de Sumner, porque había que ir a reinos concretos para conseguir cristales específicos, y así conseguir llegar a otros reinos".

Con el foco puesto en la exploración, los jefes de *Legends* se diseñaron de tal modo que no fueran inmunes


PRESS START TO JOIN GAME
1 LEVEL 2
VALKYRIE
GOLD HEALTH
100 458
SWAMP 21 1/2 CREDITS
PRESS START TO JOIN GAME
PRESS START TO JOIN GAME

» [Arcade] A diferencia del juego original, en *Gauntlet: Legends* los generadores de enemigos son puertas.



Warrior
GOLD HEALTH
300 243
PRESS START TO JOIN GAME
CLIFF
2 1/2
CREDITS
PRESS START TO JOIN GAME
PRESS START TO JOIN GAME

» [Arcade] Debes recoger las Piedras Rúnicas en orden para desbloquear nuevas áreas en *Gauntlet: Legends*.

a las armas, a diferencia de la Muerte en *Gauntlet*. Otra cosa es que pudieras abatirlos a no ser que fueras convenientemente armado. "Los jefes tenían una barra de energía que recorría todo el ancho de la pantalla, así que un personaje poco potenciado les disparaba y apenas veía desaparecer un píxel de esa barra", reconoce Mike. "Pero si querías conseguir el arma especial para matar a un jefe de un reino, tenías que ir a otro reino y conseguir dicha arma. Diseñé *Gauntlet: Legends* con esa teoría en mente porque quería que el jugador explorara".

> "ERAS RECOMPENSADO CANJEANDO EL ORO CONSEGUIDO. DECIDIMOS HACERLO COMO EN UN RPG, CON LA COMPRA DE OBJETOS Y MEJORA DE PERSONAJES"
>
> **MIKE HALLY**

A su llegada a los salones recreativos en 1998, los analistas consideraron que *Legends* era una atractiva propuesta en 3D que respetaba el original. Poco tiempo después se puso en marcha una versión revisada llamada *Gauntlet: Dark Legends*, para la que Mike se ocupó del diseño y otros crearon nuevos héroes. "Queríamos ampliarlo aunque ya habíamos actualizado el Elfo del original, al Arquero", explica Mike. "Así que Steve Caterson, que estaba a cargo de todos los animadores y del arte, añadió al Bufón como nuevo personaje veloz, a la Hechicera como nuevo personaje mágico, al Caballero como nuevo personaje con armadura y al Enano como nuevo personaje fuerte. También teníamos personajes míticos secretos y algunos personajes sorpresa como Pojo, ¡el pollo que escupe fuego!".

Además de su lista de nuevos personajes para los jugadores, *Dark Legends* también basó en *Legends* los tipos de ataque que tendrían los héroes protagonistas, con combinaciones de botones y recarga de medidores. "Era una progresión de cómo luchaban los personajes", dice Mike con modestia. "Podías usar la magia de tres formas: lanzarla, rodear a tu personaje con ella o dispararla en un anillo expansivo. También había Turbos, en los que tenías que rellenar la barra de Turbo. Podías cargar contra un enemigo, y ataques rápidos en los que podías aplastar arañas o bichos. También ataques lentos y combinaciones cuerpo a cuerpo. Y combos para dos jugadores, con los que un personaje podía coger a otro y hacerlo girar. Cada pareja de personajes tenía un combo especial para dos jugadores".

Tras el éxito de su lanzamiento en 1999, *Dark Legacy* llegó como conversión a varias consolas en 2001 y 2002. Años más tarde se empezó a trabajar en un *Gauntlet* reimaginado para PS2 y, tras estancarse su desarrollo, John Romero pasó a ser su diseñador principal. "Había un pequeño equipo intentando hacer el próximo *Gauntlet* pero no tenían diseñador principal, así que Midway me preguntó si podía hacerlo yo", relata John. ▶

ETAPAS EVOLUTIVAS:

MECÁNICAS MEMORABLES

DISTINTIVOS DIVERTIDOS EN LOS JUEGOS DE GAUNTLET

GENERADORES

En lugar de un número fijo o un suministro infinito de enemigos, los títulos de la serie *Gauntlet* tienen generadores de donde salen los enemigos. Esto es ideal para una saga con multi cooperativo, ya que un jugador puede centrarse en destruir los generadores y otro en mantener a raya a los monstruos que sueltan sin cesar.

ITEMS VARIOS

Los objetos especiales son clave en la serie: tesoros que incrementan tu puntuación, llaves que abren puertas, comida que aporta energía o pociones que matan a todos los enemigos visibles. En títulos posteriores se añaden familiares y armas específicas para los jefes.

POWER-UPS

Según avanza la saga hay pociones concretas que aumentan la potencia de disparo, la velocidad, la magia, las habilidades de combate y la armadura de tu personaje. Los medallones otorgan habilidades temporales como la invisibilidad. En *Legends*, ofrecen poderes como levitar o escupir fuego.

ETAPAS EVOLUTIVAS:

REMAKES Y RELACIONADOS

EL PREDECESOR DE GAUNTLET Y SUS REBOOTS

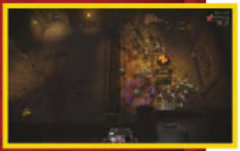
DANDY

En términos de mecánicas, *Gauntlet* se inspira en el juego de explorar mazmorras ochobitero de John Palevich. Su modo cooperativo para cuatro jugadores, los transportadores para salir del nivel y las bombas inteligentes influyeron claramente en las mecánicas principales de *Gauntlet*.

GAUNTLET (DS)

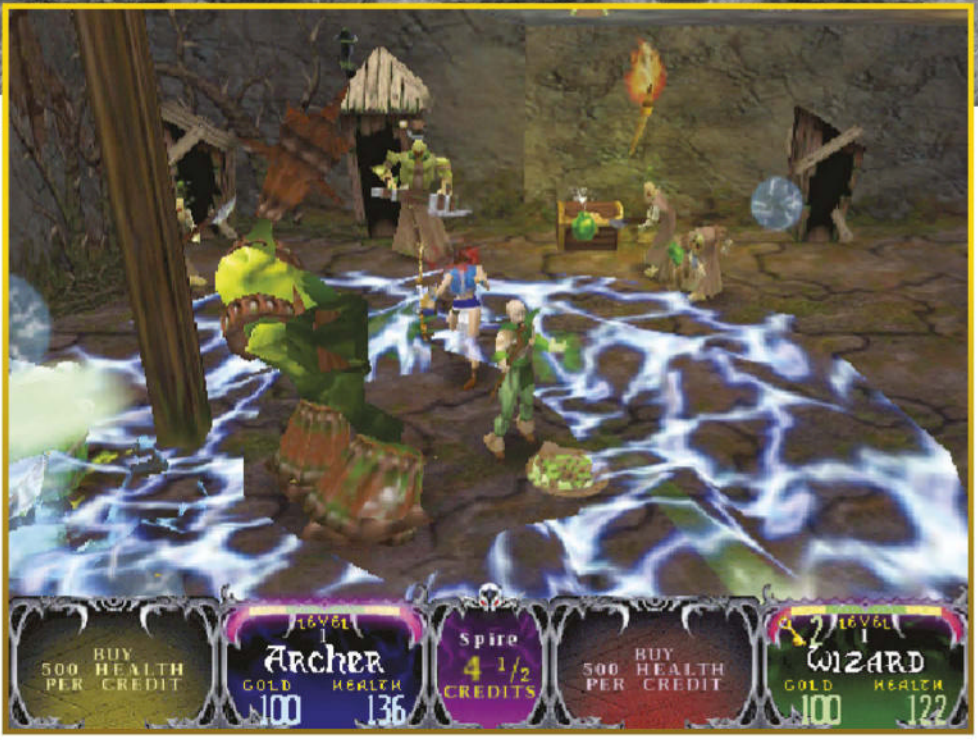
La versión inédita para DS de *Gauntlet* luce perspectiva cenital como el original, pero adopta la mecánica de subir de nivel presente en *Gauntlet: Legends* y ofrece escenarios más abiertos. El título de DS impresiona por sus jefes y sus ataques Turbo, y luce modo online para cuatro personas además de uno local.

GAUNTLET: SLAYER EDITION



Al igual que su predecesor para DS, *Gauntlet: Slayer Edition* muestra la acción en cenital, puedes poner trampas a los enemigos y comprar mejores ataques entre fases con el oro conseguido. Hay, además, una configuración de niveles ramificada vía la cual puedes elegir el orden en el que avanzas por el juego.

BUY 500 HEALTH PER CREDIT
Knight
GOLD HEALTH
0 216
Spire
2 CREDITS
BUY 500 HEALTH PER CREDIT
BUY 500 HEALTH PER CREDIT



» [Arcade] Si los héroes están cerca y tienen lleno el medidor correspondiente, pueden lanzar un ataque combinado en *Gauntlet: Dark Legacy.*

» [Arcade] Además de los cuatro héroes originales, *Gauntlet: Dark Legacy* cuenta con nuevos protagonistas como el Bufón.

» [Arcade] Los ataques Turbo de *Gauntlet: Dark Legacy* precisan un medidor Turbo cargado y combinaciones de botones específicas.

"Básicamente se me ocurrió un concepto, contraté a Josh Sawyer y luego conformé un equipo completo. La idea era presentar historias interesantes para los personajes principales porque en el *Gauntlet* original eran muy superficiales. ¿Y si avanzábamos un poco hacia el RPG, pero manteniendo la acción? Queríamos una gran historia por la cual avanzara el jugador, una montaña rusa de lugares geniales, traiciones y todo tipo de cosas".

Se creó un sistema de cámaras que garantizara una exploración intuitiva del mundo 3D diseñado para *Gauntlet: Seven Sorrows*, y combos tipo beat 'em up. "Teníamos una cámara fija que iba sobre raíles, y según avanzabas por el nivel se movía hacia donde deseábamos mirara el jugador", explica John. "Los combos los diseñó Mike Cuevas, quien tenía experiencia en títulos de lucha y creó unos combos muy chulos. Lo llevamos a la acción como el *Gauntlet* original, pero intentamos estirar algo las cosas para ver qué podíamos hacer reinventando la marca".

> "QUERÍAMOS UNA GRAN HISTORIA POR LA CUAL AVANZARA EL JUGADOR, UNA MONTAÑA RUSA DE LUGARES GENIALES, TRAICIONES Y TODO TIPO DE COSAS"
> JOHN ROMERO

Uno de los aspectos en que *Seven Sorrows* ampliaba los conceptos establecidos por *Gauntlet*, fue el centrarse en obstáculos basados en puzles y no en llaves y áreas cerradas. "Queríamos puzles que se resolvieran en una habitación o en un par de ellas, en los que hubiera que romper cosas, accionar interruptores o hacer algo", comenta John. "Teníamos una zona exterior con hierba, y cosas estilo Stonehenge. Había unas líneas mágicas en el suelo que activabas recorriendo la zona e iluminándolas, creo que para que apareciera un puente que te llevara a la siguiente sección. Mientras lo hacías aparecían todo tipo de enemigos que te impedían hacer aparecer el puente. Puzles de ese tipo".

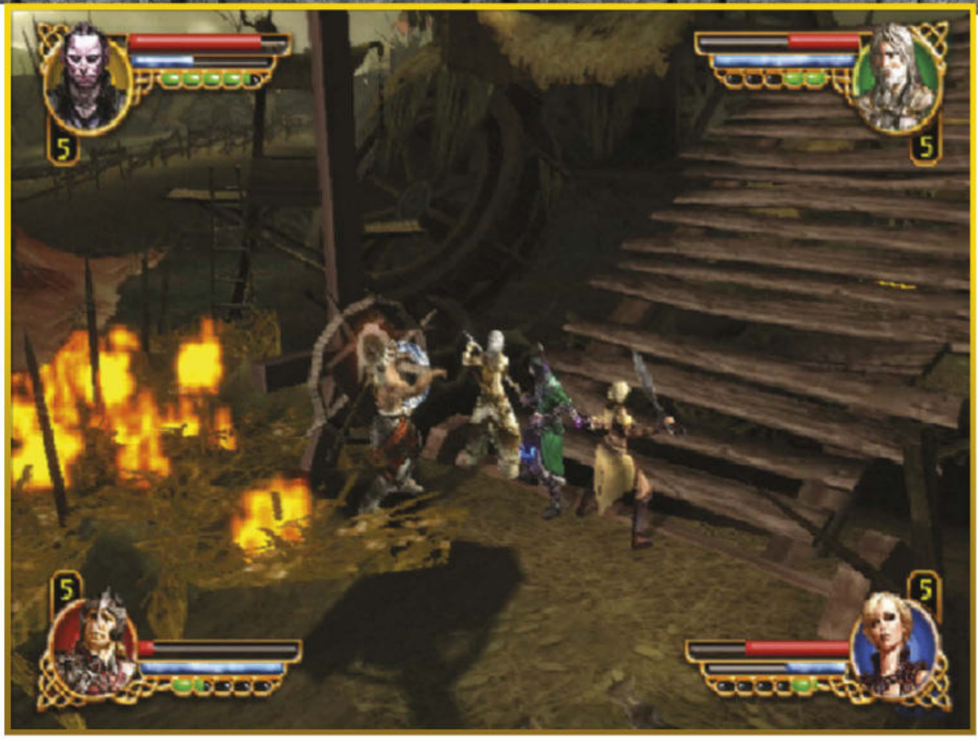
» [PlayStation 2] La intro de *Gauntlet: Seven Sorrows* no es la que se diseñó originalmente para el juego.

Los peligros de *Seven Sorrows* también aumentaron con respecto a *Gauntlet*, tanto para expandir sus mecánicas como para aumentar el dramatismo narrativo. "Las trampas eran mucho más grandes que en el original", afirma John con entusiasmo. "Paredes que se juntaban violentamente, suelo que se caía a pedazos, cosas así. No eran solo pinchos que surgían del suelo. Pero siempre había un 'aviso' de que algo iba a ocurrir, para que supieras que tenías que apartarte de ahí. Nos asegurábamos de que los jugadores supieran que tenían que reaccionar a algo, para que no fuera 'aprende a morir' sino 'presta atención y reacciona'",

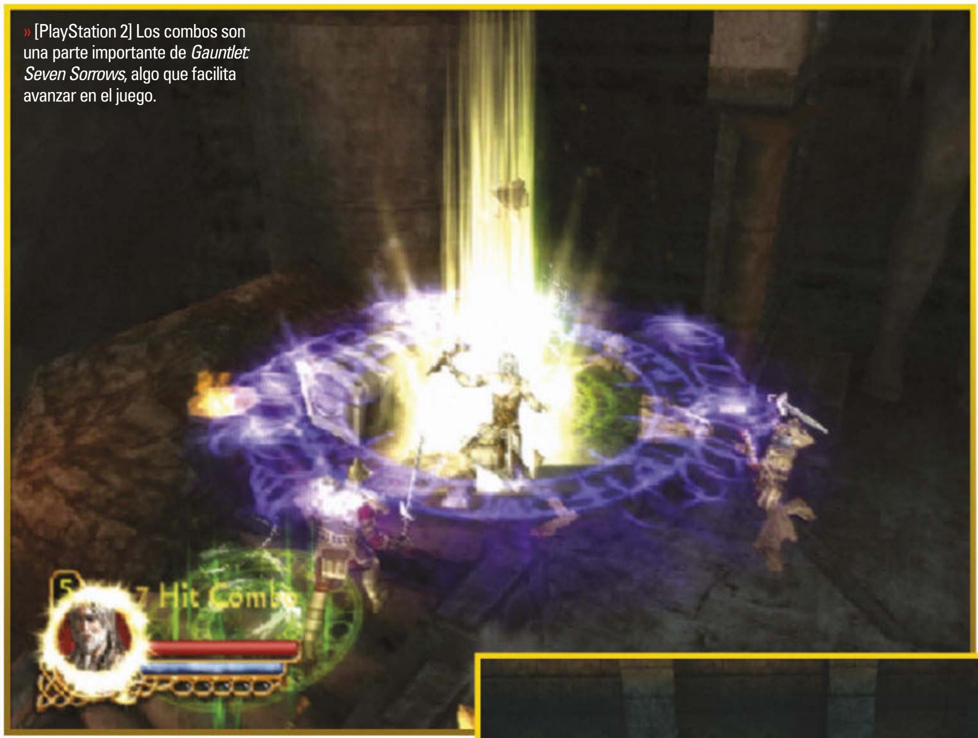
Tristemente la visión que John tenía para con *Seven Sorrows* no pudo aplicarse, ya que un plazo impuesto provocó que el mejor trabajo de su equipo fuera mutilado por terceros. "Solo necesitábamos tres meses más para terminar *Seven Sorrows*, todo iba por buen camino", suspira John. "Teníamos las cinemáticas hechas y la historia estaba ahí, pero Midway necesitaba lanzarlo en 2005. Eso implicaba descartar la historia profunda y los personajes profundos".

Seven Sorrows fue elogiado por los elementos no descartados como su hermoso mundo, su cámara inteligente y sus geniales combos, pero cuestionado por su poca profundidad: la eliminada. En 2008 se anunció un remake cenital del *Gauntlet* original para DS que no vio la luz. Y en 2014 se puso a la venta un proyecto similar para PC llamado sencillamente *Gauntlet*, que se relanzó en 2015 como *Gauntlet: Slayer Edition*.

Los fans de la franquicia *Gauntlet* esperan ansiosos continúe esta, aunque el codesarrollador de los dos primeros títulos Bob Flanagan sigue divirtiéndose con ellos. Al argumentar por qué, también explica el éxito de la serie por ofrecer un cooperativo atractivo. "A mi familia y a mí nos sigue encantando jugar a *Gauntlet*", asegura Bob. "Tengo un cabinet con *Gauntlet* para dos jugadores. Posiblemente sea mi favorito porque el de dos jugadores es un poco menos frenético. También tengo un *Gauntlet II* para cuatro. Es genial para socializar, pasar el rato y jugar". ✱



[PlayStation 2] La mayoría de los puzles de *Gauntlet: Seven Sorrows* implican manipular objetos para superar obstáculos.



» [PlayStation 2] Los combos son una parte importante de *Gauntlet: Seven Sorrows*, algo que facilita avanzar en el juego.

UN HOMENAJE A

BEAM SOFTWARE

CREADA POR EL PUBLICADOR MELBOURNE HOUSE, BEAM SOFTWARE COSECHÓ UN ÉXITO TRAS OTRO DURANTE LOS AÑOS OCHENTA Y NOVENTA. ALFRED MILGROM, COFUNDADOR DE BEAM, NOS AYUDA A PRESENTAR NUESTROS RESPETOS AL CÉLEBRE ESTUDIO AUSTRALIANO

TEXTO DE RORY MILNE

ALFRED MILGROM
Cofundador de Beam Software y Melbourne House, Alfred Milgrom dirigió Beam desde su creación en 1980 hasta 2001, tras la venta del estudio en 1999. Alfred diseñó, además, los gráficos de los primeros lanzamientos de Beam y participó en varios de sus títulos posteriores.

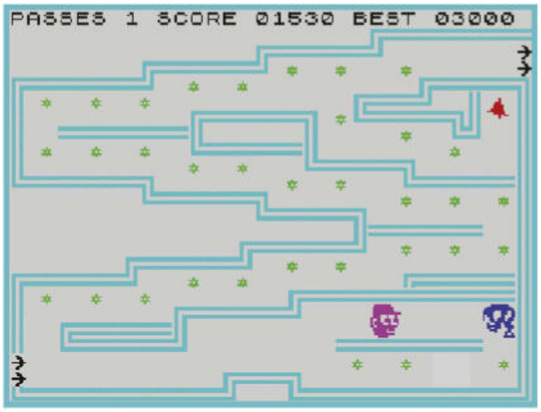
Escindida de la editorial de libros Melbourne House en 1980, Beam Software se creó para diseñar juegos que publicaría su empresa hermana. Tras desarrollar para los primeros ordenadores domésticos, Beam publicó en 1982 los éxitos de Spectrum *Hungry Horace* (inspirado en *Pac-Man*, publicado en España como *Horacio Glotón*) y la popular aventura de texto *The Hobbit*.

Los lanzamientos de Beam se suceden destacando el plataformas *Sir Lancelot* y el simulador de mafiosos *Mugsy*. Y en 1985, Beam vivió el que sería su mejor momento con *The Way Of The Exploding Fist*, presentación del género de la lucha para muchos. Ese mismo año, Beam siguió caminando por el sendero del éxito con la continuación de *The Hobbit*, *Lord Of The Rings: Game One* y el inspirado por *Elite*, *Starion*.

En 1987, Melbourne House fue vendida a Mastertronic, lo que permitió a Beam centrarse en el desarrollo. Al año siguiente, Mastertronic fue vendida a Virgin y dejaron de usar el nombre Melbourne House. Mientras tanto, Beam produjo los títulos de lucha *Exploding Fist+* y *Samurai Warrior: The Battles Of Usagi Yojimbo*.

En los noventa, Beam se pasó a las consolas con títulos como *Bill & Ted's Excellent Game Boy Adventure* y *Shadowrun* para SNES; ambos tuvieron buena acogida. En 1997 Beam recuperó el nombre Melbourne House y lo utilizó como su sello antes de venderlo junto con el estudio a Infogrames en 1999. Y en 2006, todo lo que había sido Beam se vendió a Krome Studios, quienes fueron Krome Studios Melbourne hasta su cierre en 2010.

La impresionante biblioteca de juegos de Beam muestra una gran calidad en su producción, y también por las innovaciones que realizó el afamado estudio. ¡Repasemos sus logros! *



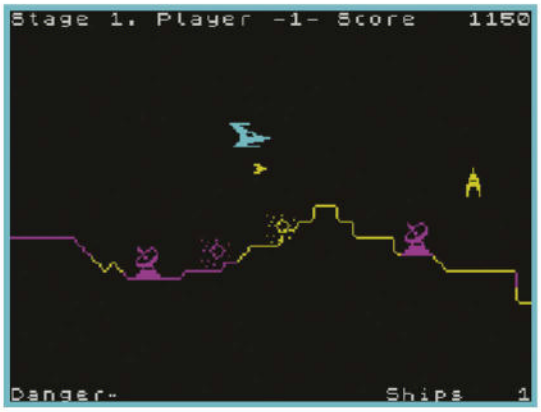
HUNGRY HORACE

ZX SPECTRUM, VARIOS • 1982

Se trató de un título incluido en los packs de venta del Spectrum, pero *Hungry Horace* (llamado *Horacio Glotón* en España) se ganó su ubicuidad por ser uno de los mejores juegos del sistema inspirados en *Pac-Man*. De hecho, mejora su concepto por sus eclécticos laberintos.

LOS RECUERDOS DE ALFRED

"La verdad tras el aspecto de Horacio es que yo era el artista gráfico del personaje, ¡y no soy artista gráfico! Su tamaño venía dictaminado por las limitaciones del Spectrum, y no había mucho que pudiera hacer en un espacio tan pequeño. Podía hacer que Horacio fuera solo una cabeza o darle más cuerpo, y mis limitadas habilidades arrojaron una cabeza con cola de rata sobre patas"

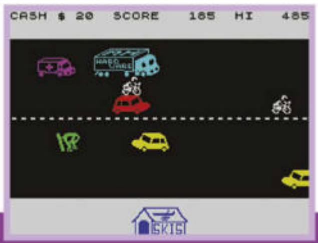


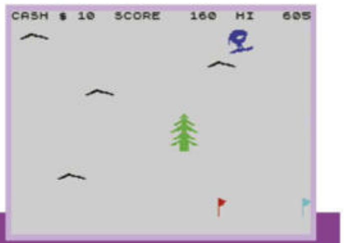
PENETRATOR

ZX SPECTRUM, VARIOS • 1982

Las compañías que desarrollaban para recreativas prácticamente ignoraron el mercado de los juegos para ordenadores a principios de los años ochenta y, como resultado, los clones de arcades se vendieron como pan caliente en aquella naciente industria lúdica. *Penetrator* de Beam destaca sobre el resto tanto por su calidad como por ser una recreación muy acertada del matamarcianos de Konami, *Scramble*, en el que los jugadores deben abrirse camino a bombazos y a través de cinco niveles únicos, cada uno de ellos representado por un color diferente; una vez superados estos, deben recorrerse en orden inverso para completar el título. *Penetrator* también sorprende con un espectáculo de fuegos artificiales virtuales después de cada intento.

HORACE GOES SKIING





ZX SPECTRUM, VARIOS • 1982

Aunque en ocasiones parezca un simple clon de *Frogger*, *Horace Goes Skiing* (que en nuestro país se llamó *Horacio Esquiador*) es mucho más; sí, en las 'fases *Frogger*' debes cruzar una carretera atestada de tráfico para llegar a la pista de esquí, pero antes debes comprar unos esquís con dinero limitado. Si eres atropellado tendrás que pagar una ambulancia, si chocas contra un árbol y rompes los esquís, gastarás dinero… ganas puntos haciendo slalom entre banderas y recibes dinero por cada 1000 puntos. Pero si gastas la pasta, se acabó el juego.

LOS RECUERDOS DE ALFRED

"Los *Horace* siempre se basaron en conceptos que habían probado su eficacia en los recreativos o en otras plataformas. Yo no era lo bastante creativo para inventar nuevos paradigmas de juego, así que el diseño de *Horace Goes Skiing* se adaptó desde ideas existentes"

EN LA PISTA

POR QUÉ LA SEGUNDA ESCAPADA DE HORACIO ES TAN POPULAR

ESCENARIO SURREALISTA

■ Es una chaladura que Horacio atraviese una autopista con sus esquís antes de lanzarse a las pistas, pero desde luego, la idea da mucho juego.

NIVELES ECLÉCTICOS

■ Las fases de la carretera requieren sincronización y estrategia, y los de slalom posicionamiento y reflejos. Una buena combinación.

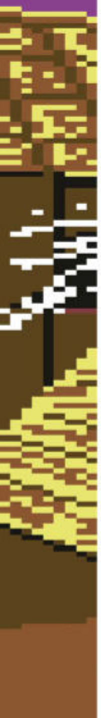
CREDENCIALES ARCADE

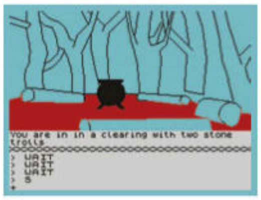
■ No está de más tener niveles basados en un éxito recreativo como *Frogger*. Si vas a copiar, hacerlo de una mecánica probada es el camino a seguir.

ELEGANTE PRESENTACIÓN

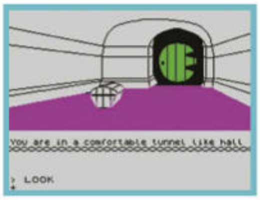
■ Muchos lo compraron en su lanzamiento, pero el segundo *Horace* llegó masivamente gracias a que se incluyó con el Spectrum durante varios años.

▶





```
You are in in a clearing with two stone
trolls
> WAIT
> WAIT
> WAIT
> S
```



```
You are in a comfortable tunnel like hall
> LOOK
```

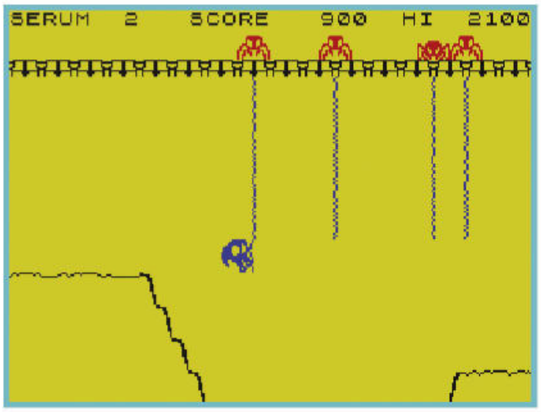
THE HOBBIT

ZX SPECTRUM, VARIOS • 1982

La aventura de Beam realizada por Veronika Megler y Philip Mitchell da en el clavo al respetar el material original planteando puzles convincentes. Es intuitivo de jugar, entendiéndose bien con un inglés sencillo, y sus representaciones del libro de Tolkien impresionan para la época.

LOS RECUERDOS DE ALFRED

"Me impresionaron mucho los juegos de aventuras, especialmente los de Scott Adams como *Adventureland*. Mi única reserva era que se basaban en comandos de dos palabras, y creía que podíamos hacerlo mejor. También era un gran admirador del libro *El Hobbit*, y sentí que era la aventura perfecta para servir como base a una aventura de texto. Llevó tiempo y delicadas negociaciones conseguir que el patrimonio Tolkien accediera a concedernos la licencia del libro, y lo hicieron porque dijimos que adjuntaríamos una copia con el juego"



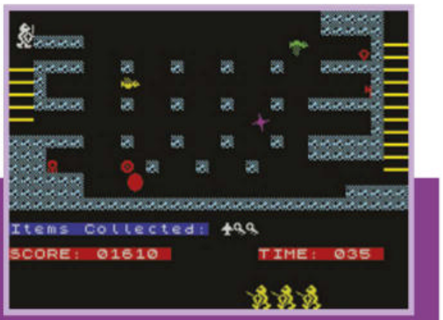
HORACE AND THE SPIDERS

ZX SPECTRUM • 1983

Basándose en la naturaleza ecléctica de su predecesor, el tercer *Horace* te hace saltar sobre arácnidos, balancearte por sus telarañas y golpear a los bichos en sus agujeros al estilo *Space Panic*. Cada una de sus partes podrían parecer inconexas, pero no cabe duda de que el juego es tremendamente variado.

LOS RECUERDOS DE ALFRED

No sé por qué *Horace And The Spiders* no tuvo tanto éxito como los anteriores *Horace*. Cuando te embarcas en proyectos creativos, todo el mundo hace lo posible por desarrollar el mejor producto imaginable dentro del tiempo y presupuesto. Y luego depende del azar. Puedes tener suerte y captar la imaginación del público, o tu creación puede pasar desapercibida. Salir en el momento equivocado, un cambio en las expectativas, una sola mala crítica o simplemente que el producto no dé en el blanco por algún motivo"



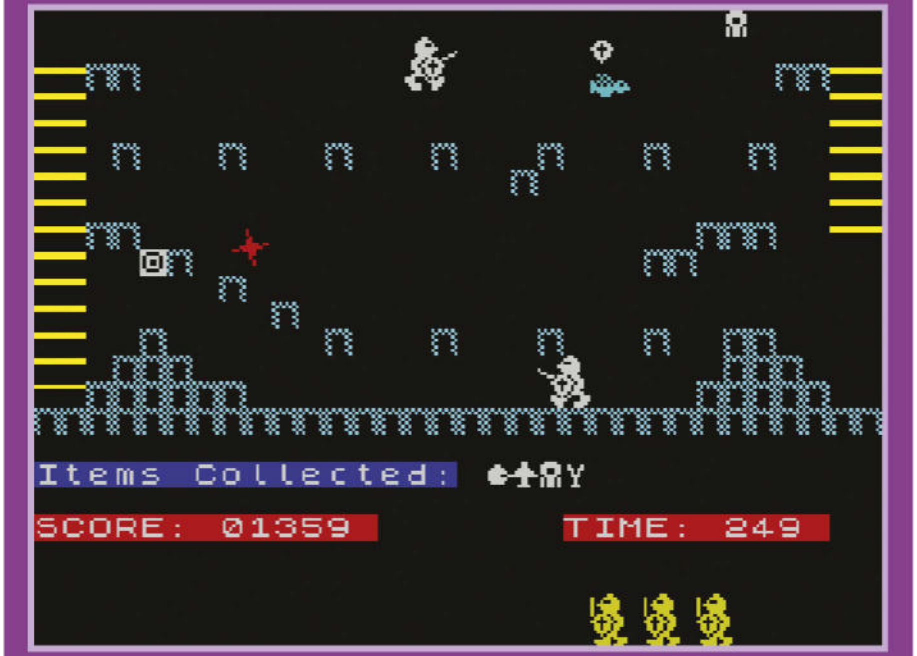
SIR LANCELOT

ZX SPECTRUM, AMSTRAD CPC • 1984

Lanzar en 1984 un título que imitara a *Manic Miner* podría parecer una obviedad para muchos desarrolladores de Spectrum. Beam hizo su trabajo en esa dirección, *Sir Lancelot*, y se la apañaron para embutirlo en solo 16K. Su desviación más evidente de la surrealista creación de Matthew Smith es que se centra más en los ascensores que en los brincos entre plataformas. Aunque saltos también hay, y muestran su inspiración debiendo hacerse perfectamente sincronizados sobre enemigos de aspecto extraño recogiendo objetos parpadeantes para activar la salida.

LOS RECUERDOS DE ALFRED

Creo que hay que inspirarse en todo lo que se pueda. Así que no había por qué limitarse a hacerlo en las máquinas recreativas a la hora de diseñar *Sir Lancelot*; y por supuesto, siempre mirábamos a ver qué hacían los demás"



CAOS MEDIEVAL

LOS RETOS QUE ENFRENTARÁ EL VALIENTE CABALLERO

OBJETIVO: OBJETOS

■ En cada pantalla de *Sir Lancelot* encontrarás objetos parpadeantes situados en lugares de difícil acceso. Cuando te hagas con todos, verás la salida al siguiente nivel.

VILLANOS VARIADOS

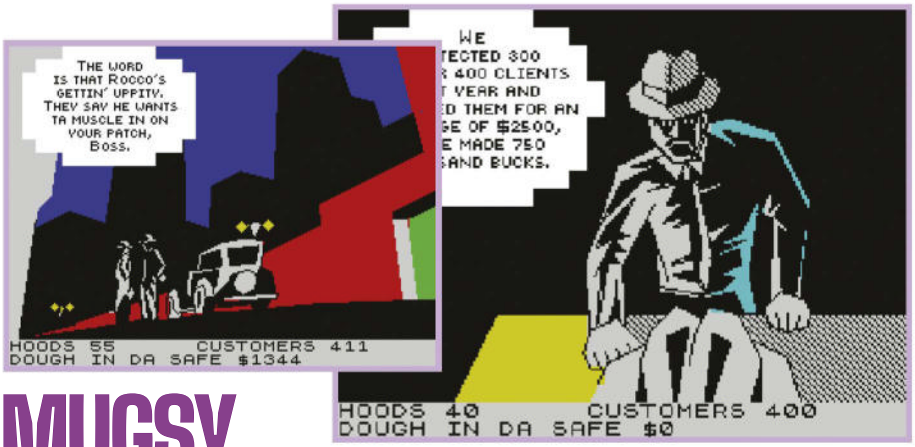
■ Hay tantos enemigos en *Sir Lancelot* como objetos a recoger. El aguerrido caballero encontrará de todo: calderos vivientes, formas geométricas, pájaros... y Pac-Man.

PLATAFORMAS PELIGROSAS

■ Sir Lancelot puede sobrevivir a las caídas desde zonas elevadas, pero corre el riesgo de aterrizar sobre algún enemigo. Que algunas plataformas sean diminutas no ayuda.

PLANES PRECISOS

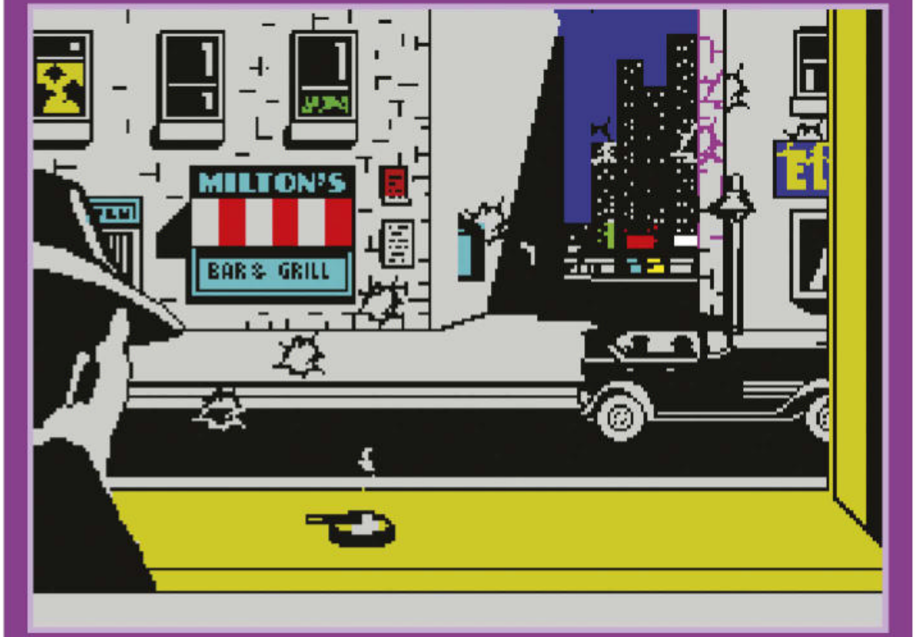
■ Ciertos niveles de *Sir Lancelot* requieren que recojas objetos en un orden determinado. Si te saltas alguno y subes a una zona de donde no puedas bajar, no podrás salir de ese nivel.



MUGSY

ZX SPECTRUM • 1984

No es fácil describir a *Mugsy*, principalmente porque se enmarca entre géneros distintos. Pero también porque recuerda a una aventura conversacional con sus gráficos a pantalla completa, y que el jugador dicta sus acciones tecleando números, aunque el título de Beam no plantea puzles ni te pide que explores. Otros elementos de este simulador de gángsteres recuerdan a la estrategia por turnos, ya que *Mugsy* se divide entre, sí, turnos que representan un año en la vida de un jefe de la mafia, siendo sus decisiones estratégicas las que deciden las ganancias de su banda o si vivirá un día más. Este último aspecto implica un reto muy estilo arcade ya que si el personaje que encarna el jugador recibe un impacto, se produce un tiroteo en el que hay que dar más de lo que se recibe para sobrevivir. También hay gestión y subida de nivel en tus esfuerzos por conseguir beneficios cada vez mayores, ya que cuánto gastes afectará a la moral de tus hombres, su potencia de fuego, la cantidad de tus clientes y a la relación que tengas con los agentes de la ley.



MECÁNICAS GANGSTERILES

MAMÁ, QUIERO SER MAFIOSO

SINDICATO SINIESTRO

■ Al principio de cada año, compras clientes a un sindicato por un precio que fija el mismísimo padrino.

LICITACIONES ILÍCITAS

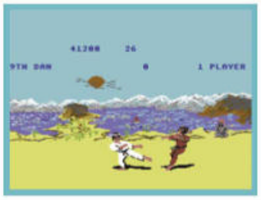
■ El objetivo de comprar clientes es después cobrarles por protegerles de otros delincuentes.

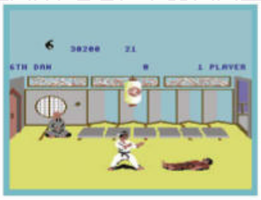
SUELDO SANGRIENTO

■ Tus gángsteres deben ir armados; y si recortas gastos, podrían morir o abandonar tu banda.

PROBLEMA POLICIAL

■ Las redadas salen caras si la policía va a por tu caja fuerte. Sobórnales para evitarlo.





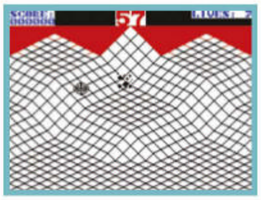
THE WAY OF THE EXPLODING FIST

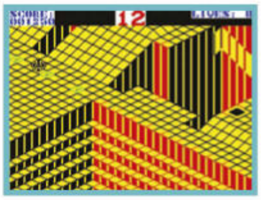
C64, VARIOS • 1985

The Way Of The Exploding Fist consigue que las artes marciales parezcan geniales: sus combates tienen un aire a película de Bruce Lee, no como su fuente de inspiración recreativa *Karate Champ* que adopta un tono más humorístico. *Fist* impresiona por su envolvente música, efectos sonoros y por sus gráficos bien definidos y suavemente animados. Además de su estética, el juego ofrece una gran cantidad de ataques y maniobras evasivas que pueden ejecutarse de forma rápida y sencilla. La posición de tu luchador es importante, como lo es responder a los movimientos de tu oponente con contraataques mientras él trata de contrarrestar los tuyos.

LOS RECUERDOS DE ALFRED

> “Supimos que *The Way Of The Exploding Fist* llegaría a ser enorme porque la gente de la empresa seguía jugándolo. Yo atribuiría su éxito a Gregg Barnett, quien lo programó y diseñó. La variedad y combinaciones de movimientos del título eran parte indudable de su enorme encanto, y también fueron diseñadas por Gregg. Y el otro gran atractivo del juego eran sus asombrosos gráficos”





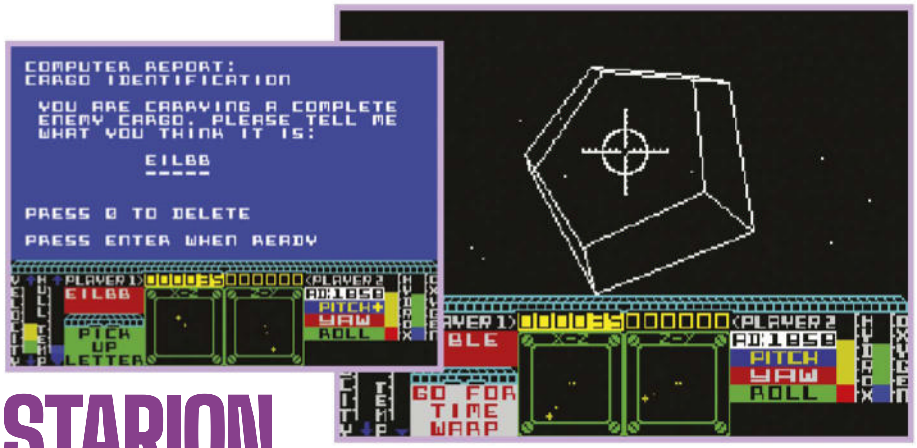
GYROSCOPE

ZX SPECTRUM, VARIOS • 1985

Resulta indudable que *Gyroscope* se inspira en *Marble Madness*: es su aspecto el que Beam captura directamente y lo lleva a su terreno, al igual que las físicas que mueven al giroscopio protagonista. Sin embargo, también se diferencia del clásico de Atari en que *Gyroscope* tiene unos diseños de nivel únicos que congelan al giroscopio allí donde se encuentre, mientras la pantalla se desplaza en toda su extensión para mostrar la siguiente sección cuando llegas al borde de la misma. En *Marble Madness* el scroll es gradual, obligándote a controlar tu canica según avanzas. Los obstáculos y enemigos de *Gyroscope* también difieren con respecto a *Marble Madness*; en el juego de Beam los objetos son estáticos y tiene menos enemigos a los que enfrentarse.

LOS RECUERDOS DE ALFRED

> “Aunque había algunas similitudes evidentes entre *Gyroscope* y *Marble Madness* —ambos presentan un objeto que discurre por un recorrido con algunos obstáculos—, confiábamos en no haber infringido los derechos de autor. Y no estábamos en condiciones de pagar la licencia de *Marble Madness*” ▶



```
COMPUTER REPORT:
CARGO IDENTIFICATION

 YOU ARE CARRYING A COMPLETE
 ENEMY CARGO. PLEASE TELL ME
 WHAT YOU THINK IT IS:

            EILBB
            -----

PRESS 0 TO DELETE

PRESS ENTER WHEN READY
```

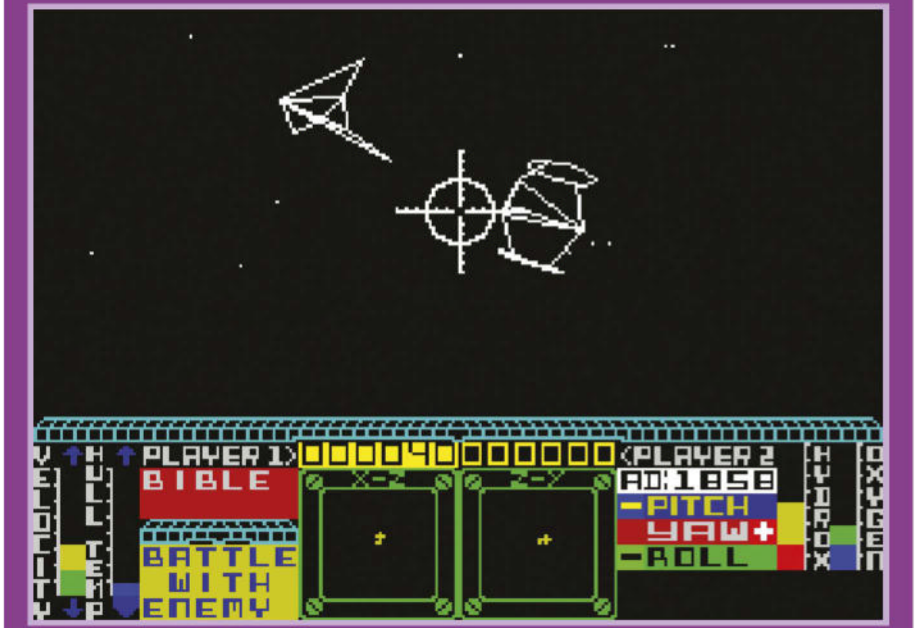
STARION

ZX SPECTRUM, VARIOS • 1985

Starion se da un aire a *Elite*, pero el matamarcianos de Beam responde a unas mecánicas muy distintas a las del programa de Acornsoft. Hay enemigos que abatir, como en *Elite*, pero los parecidos terminan ahí; una vez destruidos, los enemigos que alteran el tiempo adoptan la forma de cartas. Un juego completo de estas proporcionará un anagrama a reordenar, y la palabra resultante será una pista sobre el tiempo en el cual se precisa el cargamento. Una vez se entregue, la historia se fija en esa época. Ahora, ¡repite esto 242 veces!

LOS RECUERDOS DE ALFRED

"Aunque *Starion* fue publicado por Melbourne House, no fue desarrollado por Melbourne House. David Webb nos envió el concepto terminado. Todo el concepto fue obra de David, y yo quedé muy impresionado por su habilidad como programador así que accedimos a publicarlo, pero por desgracia no surgieron más títulos de nuestra relación"

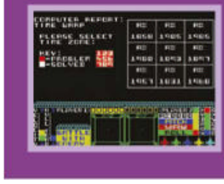


GUÍA GALÁCTICA

DOMINA EL ESPACIO PEGANDO TIROS Y RESOLVIENDO PUZLES

EXPLORACIÓN ÉPICA

■ El espacio es inmenso, y en *Starion* viajas por él pero también por el tiempo; a cientos de períodos distintos de la historia.



DISPARA DEPRISA

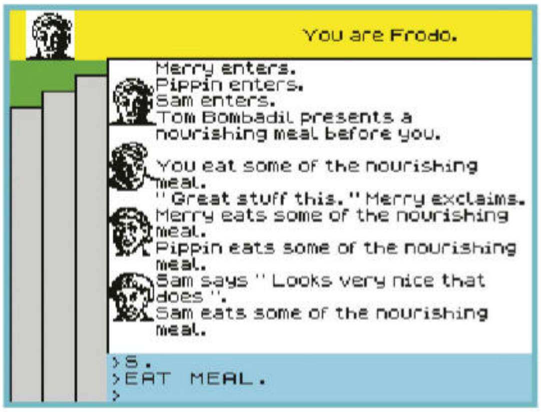
■ La coordinación ojo-mano y los reflejos son clave para disparar (y acertar) a los enemigos en *Starion*; son muy ágiles, si parpadeas los pierdes.

PALABRAS PERDIDAS

■ Cuando destruyes a tus enemigos dejan caer cargamentos conformados por letras. Debes recogerlas y sacar una palabra de ellas.

EVITA EXPLOTAR

■ Volar demasiado rápido o disparar de manera constante eleva la temperatura de tu navío espacial. Si lo sobrecalientas demasiado, explotará.



```
You are Frodo.
Merry enters.
Pippin enters.
Sam enters.
Tom Bombadil presents a
nourishing meal before you.
You eat some of the nourishing
meal.
"Great stuff this." Merry exclaims.
Merry eats some of the nourishing
meal.
Pippin eats some of the nourishing
meal.
Sam says "Looks very nice that
does".
Sam eats some of the nourishing
meal.
>S.
>EAT MEAL.
>
```

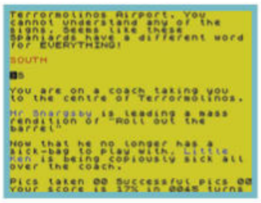
LORD OF THE RINGS: GAME ONE

ZX SPECTRUM, VARIOS • 1985

Puedes controlar a los cuatro hobbits de *Lord Of The Rings: Game One* o convertir a alguno de ellos en personajes a quienes podrás dar instrucciones cuando lo estimes oportuno. En ambos casos, su progreso se muestra en pantalla. El juego de Beam sigue *La Comunidad del Anillo* de Tolkien, pero en los puntos en los que diverge desarrolla acontecimientos que se ajustan a la ficción del autor.

LOS RECUERDOS DE ALFRED

"*La Comunidad del Anillo* era una historia mucho más compleja que *El Hobbit* para intentar adaptarla como aventura conversacional. Tuvimos suerte con *The Hobbit* porque tenía un recorrido narrativo relativamente sencillo y un objetivo simple, y encajaba bien en las estructuras argumentales conocidas. Además, sus personajes eran fáciles de entender y visualizar: goblins, trolls, orcos, Gollum, Smaug, etcétera. También he de admitir que echamos de menos el genio creativo de Veronika Megler a la hora de crear los puzles de *Lord Of The Rings*. Los escenarios y puzles que creó para *The Hobbit* fueron factores de vital importancia para su éxito"



```
Terrormolinos Airport. You
cannot understand any of the
signs. Seems like these
Spaniards have a different word
for EVERYTHING!

SOUTH

>S

You are on a coach taking you
to the centre of Terrormolinos.

Mr Snargsby is leading a mass
rendition of "Roll out the
barrel"

Now that he no longer has a
sick-bag to play with, Little
Ken is being copiously sick all
over the coach.

Pics taken 00 Successful pics 00
Your score is 17% in 0045 turns
```

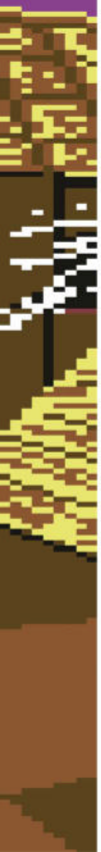
TERRORMOLINOS

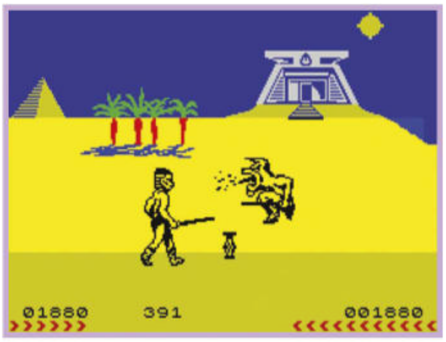
ZX SPECTRUM, VARIOS • 1985

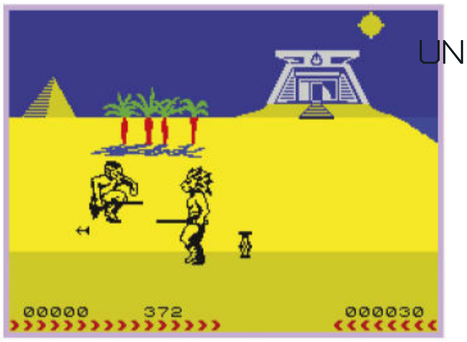
Casi todos los sucesos que acontecen en *Terrormolinos* se describen con palabras, así que esta aventura conversacional sobre vacaciones infernales depende del interés que generen los textos que relatan cuanto está pasando. Afortunadamente estos son divertidísimos, tanto que te afanas en buscar el pasaporte, los billetes y a tu familia para meterlos en un taxi que se dirija al aeropuerto. Una vez estás en España, empieza la diversión: ¿has traído un pañuelo con nudos, y pastillas para la tripa? Si no es así, prepárate para tener quemaduras y diarrea. Mientras, debes hacer diez fotos de primera para enseñarlas en casa. Suponiendo que hayas traído la cámara.

LOS RECUERDOS DE ALFRED

"En el caso de *Terrormolinos* tuvimos suerte. Quién sabe por qué fue un éxito; tal vez el público disfrutó con las trampas de unas vacaciones que no podían permitirse. O puede que, simplemente, fuera divertido de jugar. ¡Dímelo tú!"







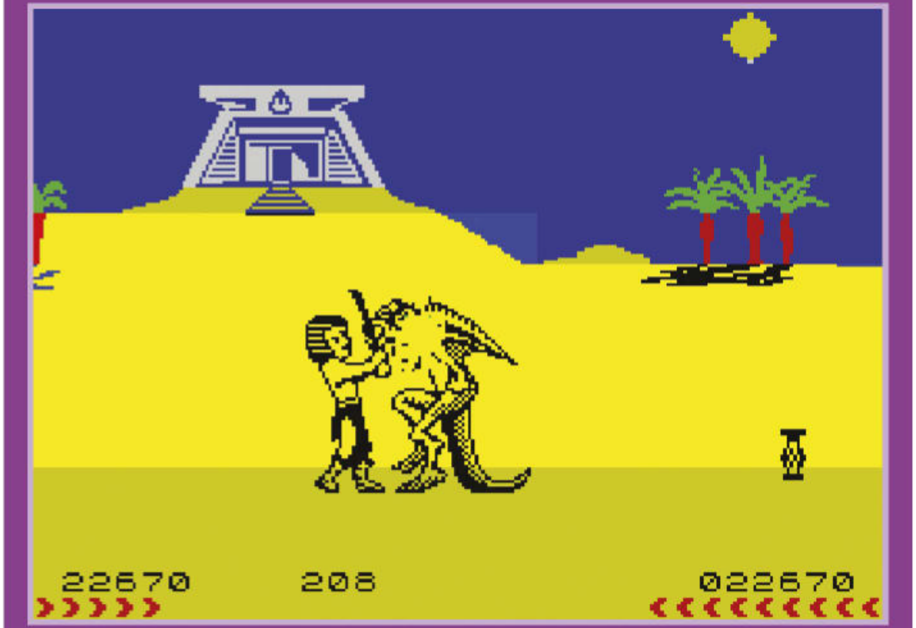
FIGHTING WARRIOR

ZX SPECTRUM, VARIOS • 1985

Como continuación de *Exploding Fist*, las expectativas para con *Fighting Warrior* eran demasiado elevadas cuando es en realidad un juego diferente y así debería haber sido juzgado. *Fist* tiene pantallas estáticas, *Fighting Warrior* scroll lateral tras cada combate lo que aporta sensación de avance por una aventura en lugar de un simple conseguir otro logro mayor. *Fist* tiene múltiples ataques para memorizar, *Fighting Warrior* solo tiene tres lo cual hace que la velocidad de su ejecución importe más que la estrategia de combate. Lo más relevante es que a diferencia de lo que sucede en *Fist, Fighting Warrior* incorpora barras de energía para el héroe y sus enemigos. Y la del protagonista no siempre se recupera entre batallas.

LOS RECUERDOS DE ALFRED

> Teníamos muchas ganas de lanzar otro juego de lucha tras el éxito de *The Way Of The Exploding Fist*, y estábamos trabajando en una secuela propiamente dicha pero mientras la terminábamos, quisimos aprovechar la demanda por el género. Pero en retrospectiva *Fighting Warrior* fue un error ya que perdimos algo del buen nombre de la empresa"



MECÁNICAS MARCIALES

CLAVES DEL TÍTULO DE LUCHA CON SCROLL

COMBATE CERCANO

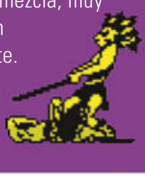
■ Cada ataque en *Fighting Warrior* tiene una defensa; saltar para los golpes bajos, retroceder para los medios y agacharte para los altos.

LUCHA CONTINUA

■ En *Fighting Warrior*, el daño sufrido y la distancia recorrida a la derecha afectan a tu energía y posición en el siguiente combate.

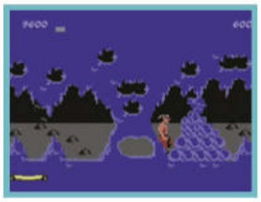
CRIATURAS FEROCES

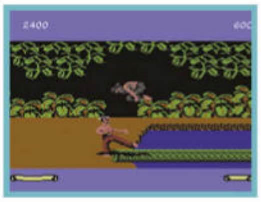
■ Los enemigos tienen cuerpo humano y cabeza de animal salvaje, furiosa y rápida mezcla, muy letal en combate.



PELIGROS AÑADIDOS

■ Deberás evitar tanto las flechas envenenadas (que solo te dañan a ti) y los jarrones que te quitarán energía si los rompes.

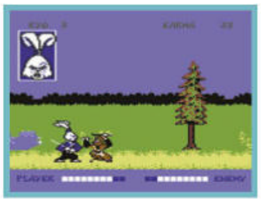


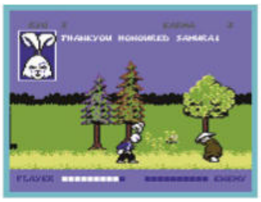


FIST II: THE LEGEND CONTINUES

C64, VARIOS • 1986

Los combates en *Fist II* son necesariamente similares a los de su predecesor en cuanto a ataques y movimientos defensivos, pero hay barras de energía en lugar de 'knockouts' y un temporizador. Es más, los combates de *Fist II* son solo una parte del juego y no el juego, ya que en este hay toda una aventura añadida en la que te desplazas por una extensa área aunque tu objetivo sea, en esencia, luchar contra los enemigos con los que te topas al estilo *Exploding Fist*. Por otra parte, si meditas en los santuarios que encuentras tu energía se restaurará, y si recoges un pergamino marcado con el mismo símbolo que aparezca en el santuario, aprenderás una nueva habilidad. Y hay ocho distintas de estas, entre las cuales conseguir el poder de iluminar zonas oscuras, sobrevivir a gases venenosos y el de destruir rocas-obstáculo con tus propias manos.





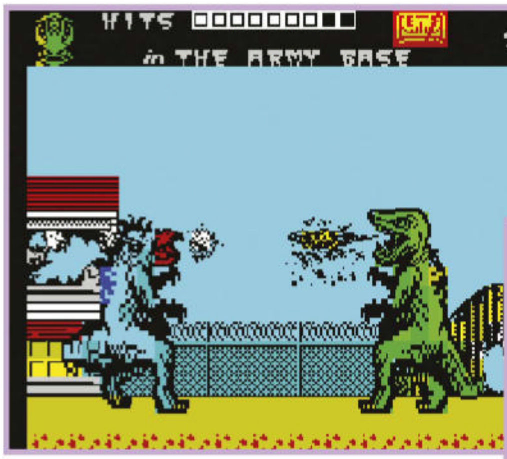
SAMURAI WARRIOR: THE BATTLES OF USAGI YOJIMBO

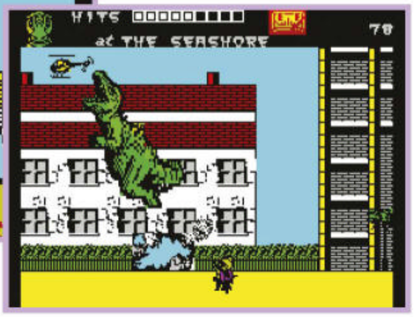
C64, VARIOS • 1988

El siguiente juego de lucha con desplazamiento lateral de Beam adaptó la historia de un personaje antropomórfico nacido en los tebeos. Aquí no debemos pelear con cualquiera que encontremos ya que hacerlo con personajes desarmados o inofensivos reduce el karma del héroe y, si este llega a cero comete un suicidio ritual y la partida termina. El karma puede aumentar realizando buenas acciones como dar dinero a los campesinos, el cual puedes conseguir de los enemigos caídos o apostando en las posadas.

LOS RECUERDOS DE ALFRED

> "Nos encantaban los cómics de *Usagi Yojimbo*. Además como publicador de videojuegos quería explorar el abanico emocional de estos. Sí, una idea recurrente era 'rescata a la princesa' pero yo creía que si los juegos de ordenador iban a expandirse más allá de un nicho de mercado, debían tener más profundidad emocional así que, añadir exploración y karma a un juego de lucha parecía un paso dado en la dirección correcta"

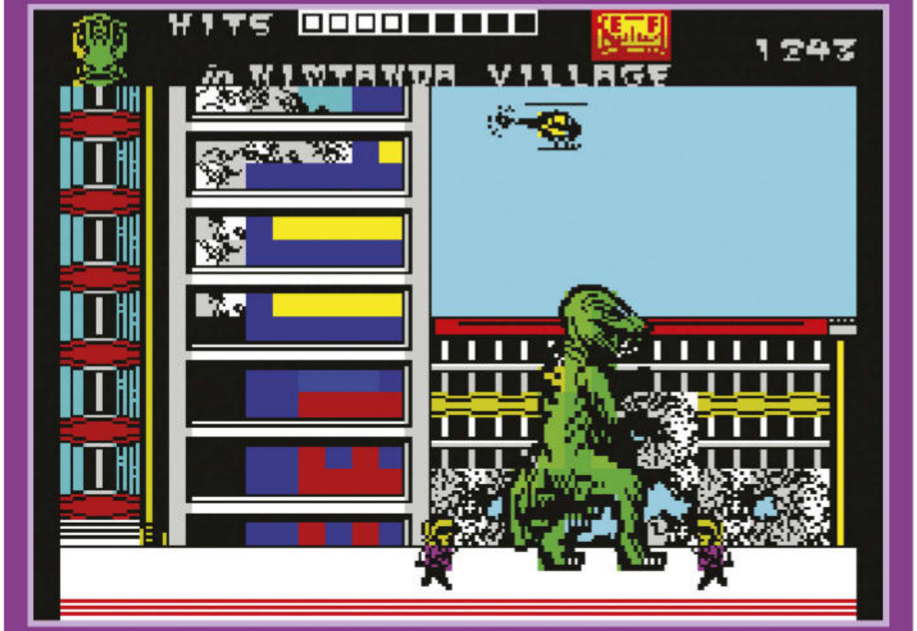




THE MUNCHER

ZX SPECTRUM, VARIOS • 1988

Siguiendo la estela de *Godzilla* y la recreativa *Rampage* de Bally Midway además de relacionar todo ello con las golosinas Chewits, *The Muncher* te pone en la áspera piel de un enfurecido T-rex tratando de destruir Japón. Hay nueve localizaciones sobre las que descargar tu ira, empezando por una orilla del mar de la que emerges a pisotones para horror de los inocentes paseantes. Las fuerzas armadas acuden a evitar la oleada por ti provocada de ciudadanos masticados, coches aplastados y edificios derribados lo que te obliga a enfrentarte a tiradores en paracaídas, helicópteros que te bombardean y tanques disparamisiles. También hay otros monstruos a los que enfrentarse. Por supuesto que hay un motivo para tu día de furia: unos arqueólogos nipones se han llevado los huevos de la bestia protagonista, así que parte de tu objetivo será encontrarlos y colocarlos en algún lugar radioactivo lo cual parece lo más adecuado según el libro de ciencia recreativa de *Godzilla*.



LOCURA MONSTRUOSA

CONSEJOS PARA LOGRAR MAYOR DESTRUCCIÓN

DAÑO COLATERAL

■ Con casi todo puedes conseguir puntos, pero zampar paracaidistas repone además tu aliento de fuego, y devorar paseantes aumenta tu energía.

ATAQUES VARIADOS

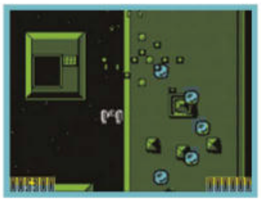
■ Puedes propinar puñetazos en cuatro direcciones, escupir fuego, patear edificios subiendo por ellos y morder enemigos voladores desde el suelo o en el aire.

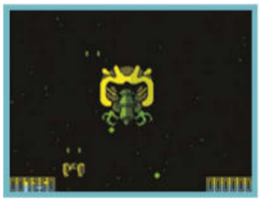
REPOSTAJE ÍGNEO

■ Dispones de bolas de fuego limitadas, pero puedes aumentar tu energía flamígera zampando residuos nucleares y recuperar tu caluroso aliento comiendo petroleros.

NO SIN MIS HUEVOS

■ Lleva los huevos que encuentres a vertederos nucleares para que eclosionen. Si mueres, tomarás posesión del dino emergido más recientemente.

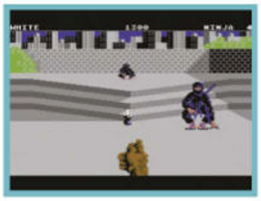


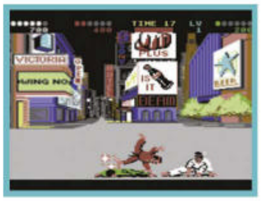


BEDLAM

ZX SPECTRUM, VARIOS • 1988

En un primer vistazo, *Bedlam* parece una versión de *Uridium* con desplazamiento vertical, pero la realidad es que además de volar sobre enormes naves de batalla lo haces por islas flotantes de escombro cósmico y mundos alienígenas repletos de cráteres donde podrás eliminar formas de vida autóctona para conseguir puntos extra. En *Bedlam* puedes recoger vidas adicionales, potenciadores que te otorgarán armas más ofensivas, bombas inteligentes e invencibilidad por tiempo limitado; ¡hay incluso un item que te teletransporta hasta un subjuego de pinball! Por supuesto también hay enormes jefes a los que enfrentarte al final de cada fase los cuales, para sorpresa de nadie, requieren asestarles numerosos disparos para ser abatidos. Y no es que los enemigos normales sean fáciles de vencer, ni mucho menos. Atacan en masa y sus patrones de ataque varían mucho de un tipo a otro. El jefe final del juego trae consigo bastantes de estas molestias destructivas más pequeñas, lo que lo hace especialmente difícil de eliminar.





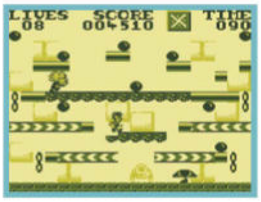
EXPLODING FIST+

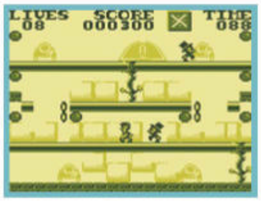
C64, VARIOS • 1988

Describir *Fist+* como una versión de *IK+* no hace justicia a ninguno de los dos títulos. El combate en *Exploding Fist* se siente muy distinto al de *International Karate*, por lo que añadir un contendiente más a uno de los dos juegos no produce la misma experiencia que añadir un tercer luchador al otro. *Fist+* tiene otros puntos de divergencia: sus tres personajes pueden ser controlados por los jugadores y su escenario en el centro de la ciudad es exclusivo de la secuela de Beam. También añade un movimiento de salto mortal, una comentarista y una ronda de bonus en tercera persona, en la que te defiendes de unos ninjas lanzándoles shurikens.

LOS RECUERDOS DE ALFRED

> "Personalmente creo que es muy difícil crear una secuela que esté a la altura o supere a un original exitoso. Las expectativas poco realistas de los fans pueden llevarles a la insatisfacción. Además, hay que tener en cuenta que los tiempos cambian: cuando se lanzó *The Way Of The Exploding Fist* fue relativamente único. Pero las cosas cambiaron con el tiempo, cuando otros desarrolladores incorporaron algunas de las características de *Exploding Fist* a sus juegos, y por consiguiente el género dejó de ser algo tan único o deseable"





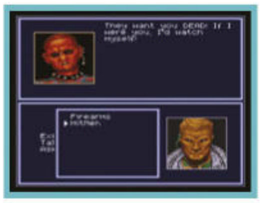
BILL & TED'S EXCELLENT GAME BOY ADVENTURE

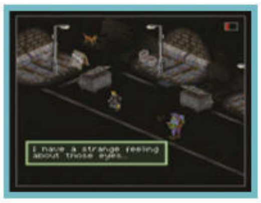
GAME BOY • 1991

Uno de los efectos secundarios de que la Game Boy se mantuviera firme durante los noventa a pesar de contar con una tecnología más propia de un sistema de los ochenta, fue que se convirtió en el receptáculo perfecto para albergar formatos y géneros pasados de moda. Por ejemplo, los plataformas de pantalla única, un clásico de principios de los ochenta que en los noventa fue sustituido por sus equivalentes con scroll. *Bill & Ted's Excellent Game Boy Adventure* es precisamente eso, y es perfecto para el hardware que lo acoge. Sus héroes y villanos están extraídos de las pelis, pero por lo demás es un *Manic Miner* con sus plataformas que desaparecen, cintas transportadoras, enemigos con recorrido fijo y objetos parpadeantes.

LOS RECUERDOS DE ALFRED

Me encantó la película *Las alucinantes aventuras de Bill y Ted*, pero eso no tuvo nada que ver con que desarrolláramos un juego para Game Boy basado en ella. La licencia para desarrollar el título la consiguió Acclaim Entertainment y ellos fueron quienes nos encargaron su creación. Creo que quedaron contentos con él, aunque no fue un éxito"





SHADOWRUN

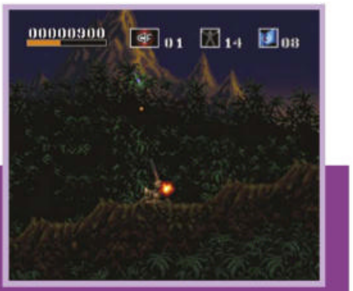
SNES • 1993

Se trata de una aventura gráfica con elementos de RPG inspirado en *Blade Runner*, a lo que añade elementos como los poderes mágicos. Exploras su campo de juego isométrico y luchas contra personajes hostiles en formato mecánico arcade, con tiroteos que se realizan moviendo el cursor hacia donde quieres disparar. Al eliminar enemigos consigues puntos de karma que puedes gastar en mejorar las estadísticas, habilidades y magia de tu encarnación en el título. Muchos de los personajes con los que te cruzas son inofensivos, y algunos aportan información útil para avanzar en tu investigación. Para hablar con ellos y buscar objetos útiles en el mundo distópico de *Shadowrun* se hace uso de una interfaz 'point and click'.

LOS RECUERDOS DE ALFRED

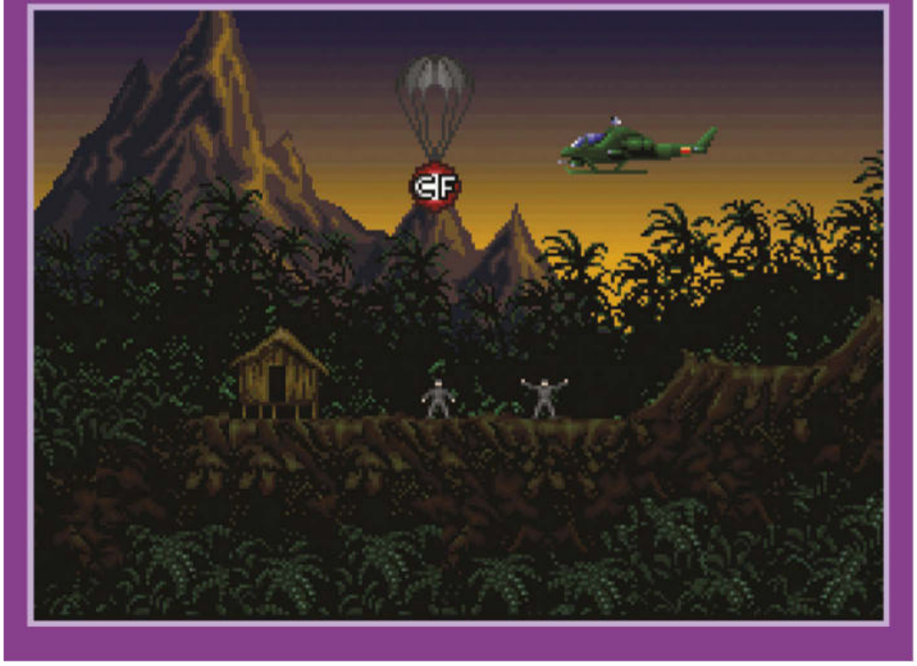
Como seguramente sabréis, *Shadowrun* fue alabado por la crítica pero no fue un éxito de ventas, al menos no para Beam Software. No recuerdo si la licencia que conseguimos tenía límite temporal o simplemente caducó; en cualquier caso lo cierto es que no teníamos ni las ganas ni los recursos para ponernos a desarrollar una versión para Mega Drive"

CHOPLIFTER III: RESCUE SURVIVE



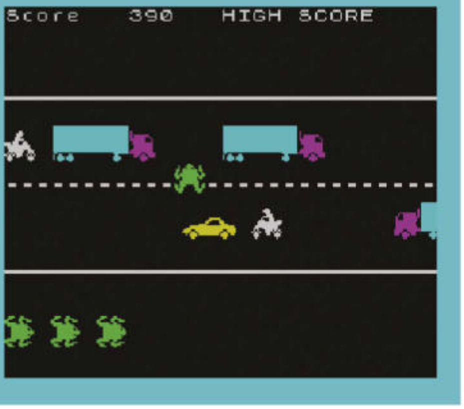
SNES • 1994

La secuela realizada por Beam para SNES tiene mucho más que ofrecer que *Choplifter II*, el anterior título realizado por la compañía para Game Boy, o que el original de Dan Gorlin. Como era de esperar, *Choplifter III* tiene mejores gráficos, música y efectos de sonido; también sus mecánicas presentan una gran evolución con respecto a las que tenían sus predecesores. Cada uno de sus escenarios se sitúa en entornos distintos, con retos y jefes únicos. Empiezas en el Amazonas, donde te enfrentas a tropas de tierra y un cañón exageradamente grande como jefe. Los niveles siguientes tienen lugar en cavernas desérticas, sobre un océano protegido por acorazados y en una ciudad devastada por la guerra. A medida que se avanza por los niveles, se consiguen mejoras haciendo explotar cajas sujetas a paracaídas que caen del cielo. Además de un arsenal de armas especiales, obtienes escudos, escaleras de cuerda y vidas extra. Con respecto a juegos anteriores *Choplifter III* cambia morir al primer toque por una barra de vida, y depósitos de reparación que hacen desaparecer como si nunca se hubiera producido los daños sufridos en la batalla.



HORACIO PROGRAMADOR

■ Antes de que Beam homenajeara a *Frogger* con *Horace Goes Skiing*, dos libros de Melbourne House con listados de código ofrecieron a los usuarios de Spectrum con hambre técnica un anticipo de la famosa autopista que cruzaría Horacio. *Over The Spectrum* contiene listados de varios títulos en BASIC, incluido *Freeway Frog*, tremendamente parecido a la incursión de Horace por la carretera pero sin Horace o la cabaña de esquí. *Spectrum Machine Language For The Absolute Beginner* recoge una versión en código máquina mucho más rápida de *Freeway Frog*, también obra de William Tang, el programador de *Horace Goes Skiing*.

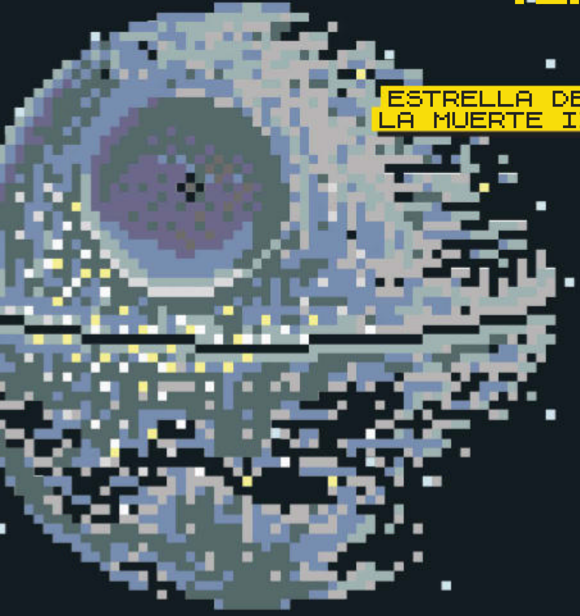


STAR WARS LA GUíA DEFINITIVA

RETURN OF THE JEDI

CON SU NATURALEZA EPISóDICA Y ACCIóN TREPIDANTE, EL RETORNO DEL JEDI ES PERFECTA COMO PELíCULA… PERO, ¿QUé PODEMOS DECIR SOBRE LA RECREATIVA DE ATARI? MUCHOS BOTHAN MURIERON PARA TRAER ESTA INFORMACIóN.

TEXTO DE MARTYN CARROLL


ESTRELLA DE LA MUERTE II

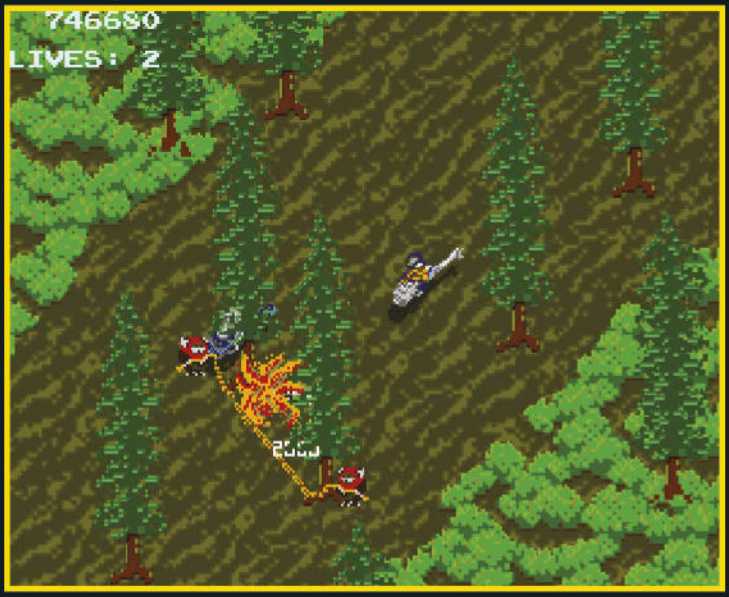
El *Retorno del Jedi*, la tercera película en la trilogía original de *Star Wars*, se estrenó en Estados Unidos en mayo de 1983. Ese mismo mes, Atari puso a la venta *Star Wars* para máquina recreativa; así, los fans podían ver la película en el cine y jugar a la arcade en el salón de al lado.

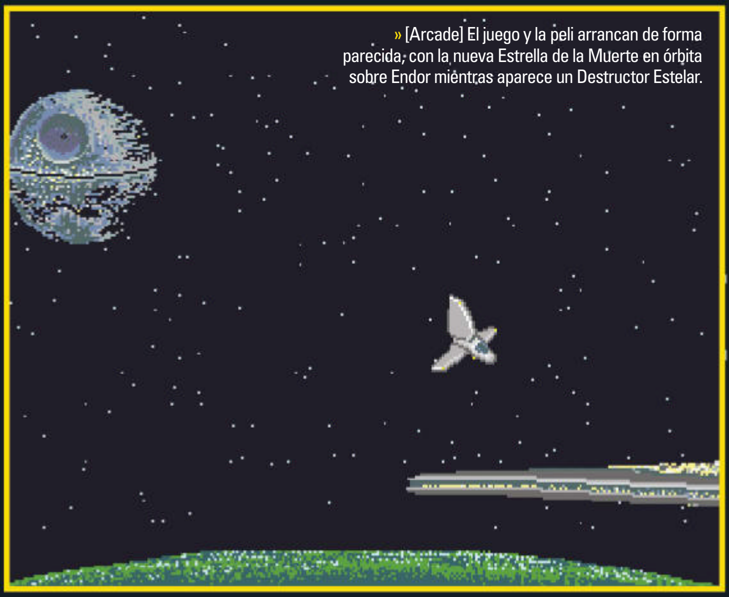
Pero el juego de Atari no se basaba en *El Retorno del Jedi*, sino que adaptaba la película original de 1977 utilizando para ello gráficos vectoriales en color para versionar lúdicamente el clímax de la batalla en la Estrella de la Muerte en un asombroso 3D en primera persona. Como aprovechó el éxito mundial fílmico de la saga, el juego resultó ser un tremendo éxito, generando unas ventas de quince millones de dólares y ayudando así a mantener la división de recreativas de Atari en alza durante una época turbulenta para la industria. Atari había pagado un millón de dólares por la licencia de *La Guerra de las Galaxias*, con lo que se centraron en adaptar las otras dos películas de la (entonces, única) trilogía: para *El Imperio Contraataca* la compañía pensó en que había más de 10 000 máquinas recreativas de *Star Wars* distribuidas así que produjo un muy rentable kit de actualización que incluía algunas escenas nuevas. En el caso de *El Retorno del Jedi*, Atari decidió hacer algo diferente.

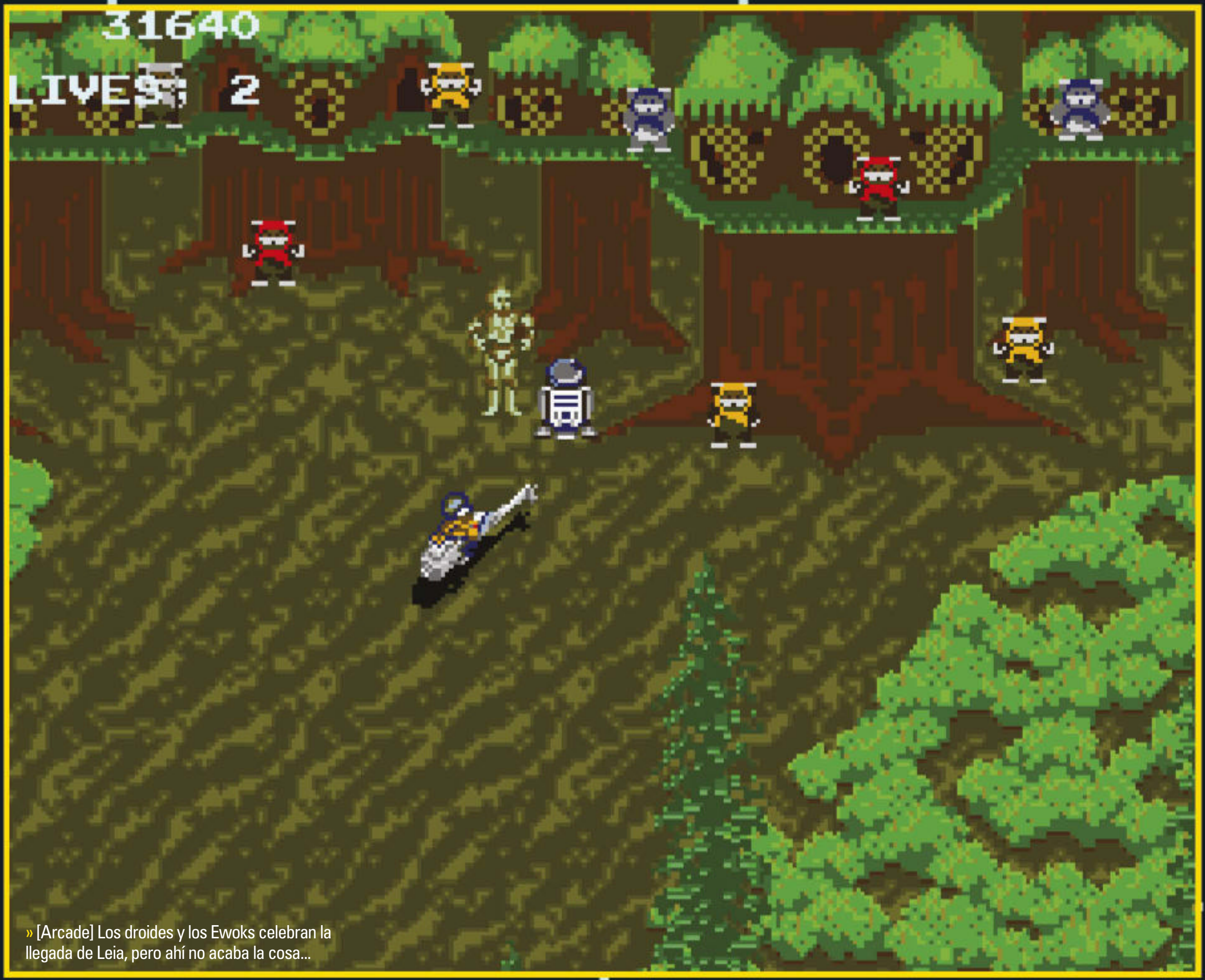
> "EN EL CASO DE EL RETORNO DEL JEDI, ATARI DECIDIó HACER ALGO DIFERENTE"

La recreativa de *Star Wars* fue un éxito innegable, pero el hardware vectorial era costoso de producir, caro de adquirir e incluso propenso en ocasiones a fallar. Se necesitaba algo más barato y sencillo, lo que llevó al desarrollo interno de un chip gráfico capaz de generar fondos con scroll los cuales requerían muy poca memoria. *Return Of The Jedi* fue el primer título que haría uso del

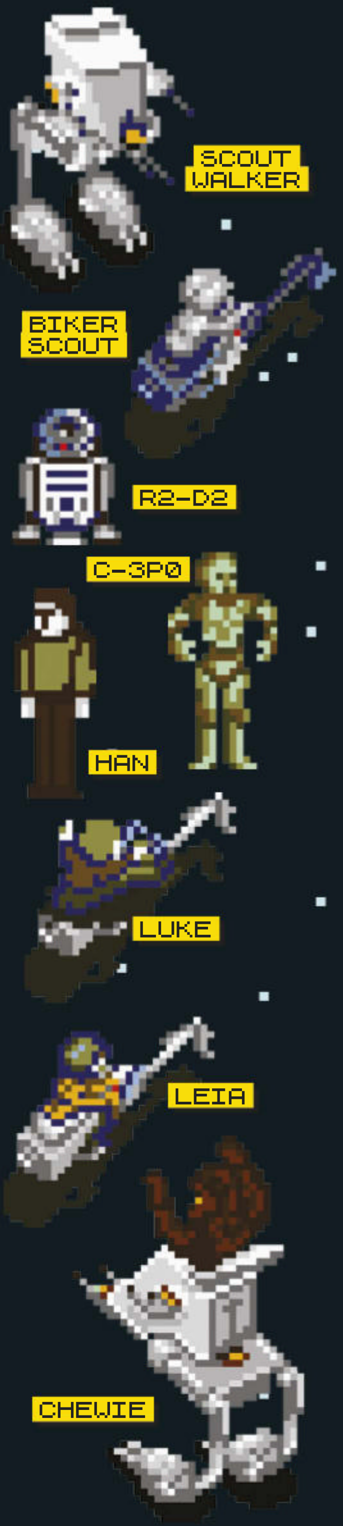
» [Arcade] Los peludos habitantes del bosque echan una mano, aunque a veces estorban más que ayudan.




» [Arcade] El juego y la peli arrancan de forma parecida, con la nueva Estrella de la Muerte en órbita sobre Endor mientras aparece un Destructor Estelar.



» [Arcade] Los droides y los Ewoks celebran la llegada de Leia, pero ahí no acaba la cosa...

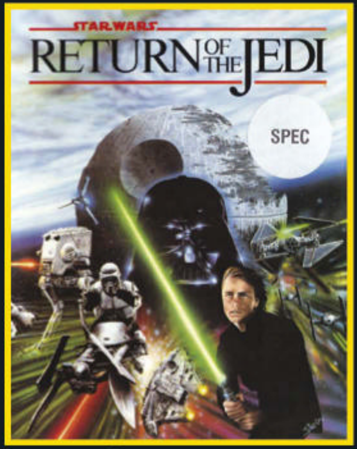


nuevo chip, cuyo empleo ya obligaba a que el juego empleara píxeles en lugar de vectores. Se montó un pequeño equipo de desarrollo, encabezado por Dennis Harper de 25 años como diseñador y programador, y gráficos de Susan McBride.

Dennis enmarcó cuatro escenas clave de la película en un punto de vista isométrico. La primera fue la persecución en speeder bike o moto jet, con la princesa Leia siendo perseguida por scouts imperiales a lo largo del denso bosque de Endor, esquivando árboles y trampas de los ewoks. Una vez llegada a la aldea de estos amistosos peluchones, el marco de la acción se dirige a otra zona del bosque, con Chewbacca pilotando un Scout Walker robado, evitando tropezar con troncos que ruedan hacia él mientras se encamina hacia el generador del escudo que protege la nueva Estrella de la Muerte. En este punto los acontecimientos cambian alternando entre cuanto sucede en el espacio con Lando Calrissian pilotando el Halcón Milenario, y Chewie en la luna del bosque; todo tal cual sucede en la película.

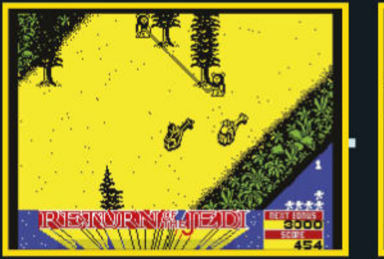
ATARI
STAR WARS
RETURN OF THE JEDI

» El típico mueble vertical estándar de Atari aparece en el flyer del juego.



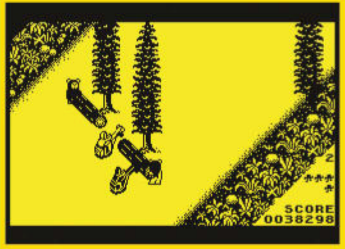
» Las versiones domésticas de Domark incorporaban ilustraciones encargadas al ilustrador de ciencia ficción Steinar Lund.

LAS CONVERSIONES



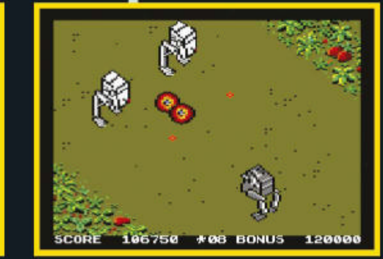
ZX SPECTRUM

■ Un intento elegante. El desplazamiento es suave pero lento, y el color es limitado. El mayor problema es el sonido (o su falta), incluso en la versión 128K. La Estrella de la Muerte explota en silencio; aunque de todos modos, no hay sonido en el espacio…



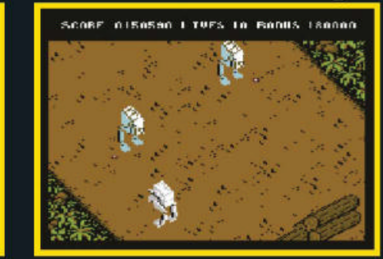
BBC MICRO

■ Esta es bien curiosa; básicamente se trata de la versión para Spectrum, pero con menos color y sonido. Todo lo demás se ha trasladado directamente, así que se juega bien. Si aguantaste bien a los Ewoks en las pelis y la tele, aguantarás esto.



AMSTRAD CPC

■ Una conversión bien presentada, con buenos gráficos y en colores lo bastante chillones como para transmitir la necesaria sensación recreativa. Lo malo, la dificultad: los niveles se han ampliado, seguramente para aumentar la corta duración del juego.



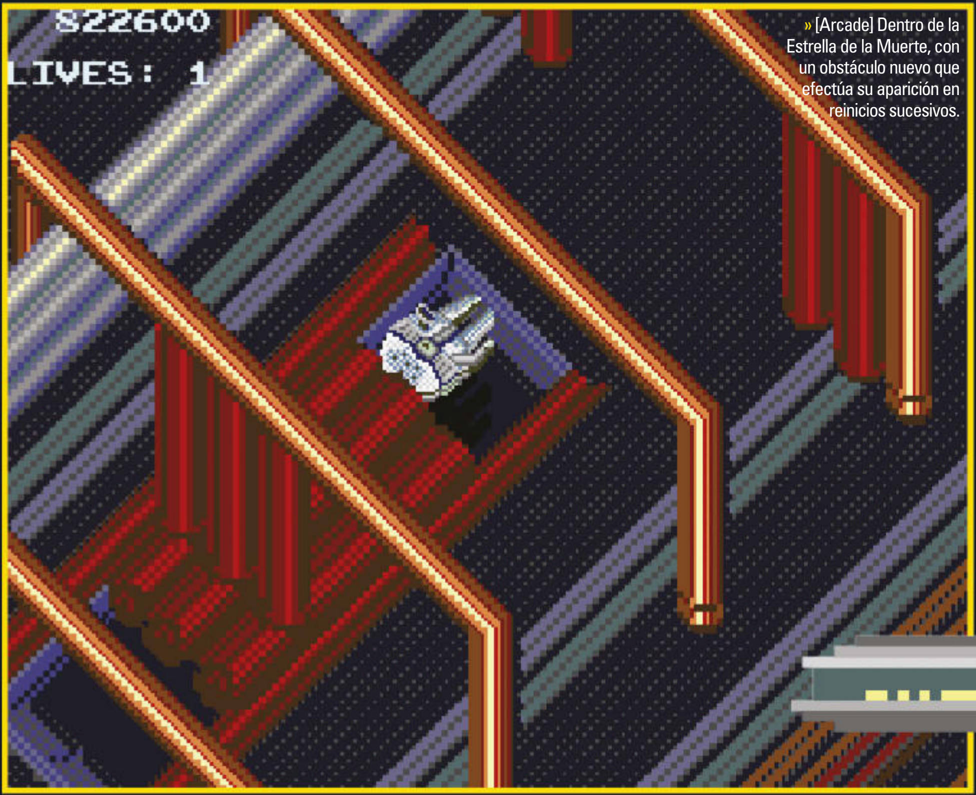
C64

■ Su presentación es algo sosa y los gráficos aparentan bastos en determinados puntos, pero hace un uso excelente de la pantalla —ofreciendo un aspecto estilo 'formato panorámico'— y además se mueve a una velocidad decente.

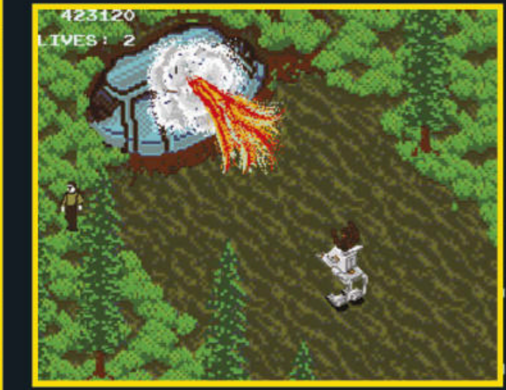
▶ Este proceso de secuencias cruzadas culmina con Lando llegando a la Estrella de la Muerte y dando inicio al asalto final: una reimaginación isométrica de la persecución por la trinchera del primer juego, evitando obstáculos y fuego enemigo en el túnel que lleva al núcleo de la estación espacial. Destruido el reactor tienes que escapar de la Estrella de la Muerte antes de que explote; el juego se reinicia con la dificultad aumentada y más obstáculos (los ewoks incordiando con la excusa de 'ayudar'). A diferencia de *Star Wars*, maratoneable al carecer de final, *Return* acaba tras ocho reinicios con el jugador siendo proclamado "verdadero caballero Jedi".

***Return Of The Jedi* se puso a la venta en septiembre de 1984, rompiendo la cronología de los estrenos cinematográficos al lanzarse seis meses antes de *The Empire Strikes back*.** Según documentos internos de Atari se fabricaron 12 500 máquinas de *Star Wars*. La mayoría de estas eran modelos verticales estándar con monitor de 19 pulgadas, el mismo tipo de mueble que albergó *Firefox* y *I, Robot*, dos lanzamientos de 1984. Los enamorados de las arcade deluxe de Atari tuvieron suerte ya que unas pocas máquinas de *Star Wars* para jugar sentado se adaptaron para contener *Return Of The Jedi* con una marquesina personalizada. Se cree que tan solo se produjeron cien de estas 'ediciones especiales', considérate afortunado si has encontrado una.

No hay constancia de qué modelo del mueble arcade utilizó el redactor que analizó el juego para *CVG* en su número de diciembre de 1984, pero quedó impresionado. "La secuela de *Star Wars* ha llegado por fin… los gráficos se han realizado de forma diferente, con réplicas de los personajes bellamente dibujadas. Los personajes hablan un montón, todo subrayado con el tema de *Star Wars* lo cual hace que parezca más auténtico. El juego está muy bien representado y sigue fielmente la película". En cuanto a lo por el analista apuntado de que los personajes 'hablan', el título hacía uso del mismo chip de síntesis vocal de Texas Instruments que *Star Wars*, lo que permitió reproducir clips sonoros de la peli y aumentar de ese modo la inmersión ▶

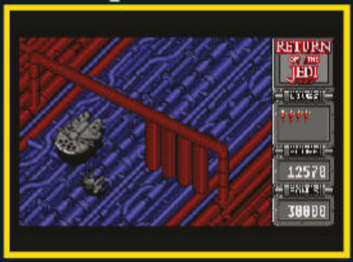


» [Arcade] Dentro de la Estrella de la Muerte, con un obstáculo nuevo que efectúa su aparición en reinicios sucesivos.



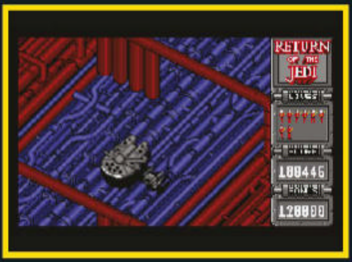
» [Arcade] Los rebeldes destruyen el generador de escudo en Endor, y Han se escabulle entre los arbustos.

¿A QUÉ ADAPTACIONES LES ACOMPAÑÓ LA FUERZA?



ATARI ST

■ La versión para ST es casi como el arcade, con fondos y sprites realmente detallados. El desplazamiento no es tan suave (es un ST, qué quieres) y tiene pocos samples de voz; pero en general, es una adaptación muy buena y tremendamente jugable.

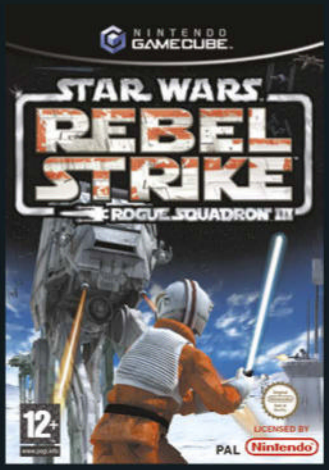


AMIGA

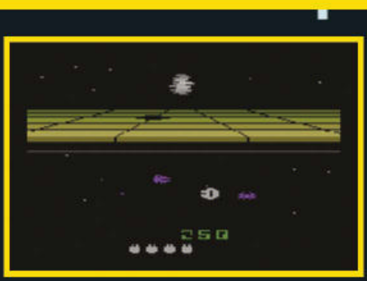
■ Según se aprecia en los pantallazos, es idéntica a la versión ST. Incluso en movimiento es igual, así que seguramente se podría haber optimizado más. El sonido sí es mejor, sobre todo el tema de la pantalla de título, más fiestero en Amiga.

HALCÓN MILENARIO

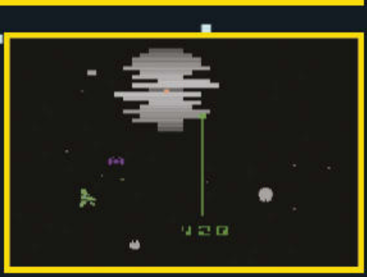
INTERCEPTOR TIE



» Los juegos arcade de *Star Wars* estaban incluidos en la secuela de *Rogue Leader.*



» [Atari 2600] Un juego de *Star Wars* al que tendrás que echarle imaginación.



» [Atari 2600] Esa delgada línea verde es, ejem, el terrible 'Rayo de la Muerte' del Emperador.

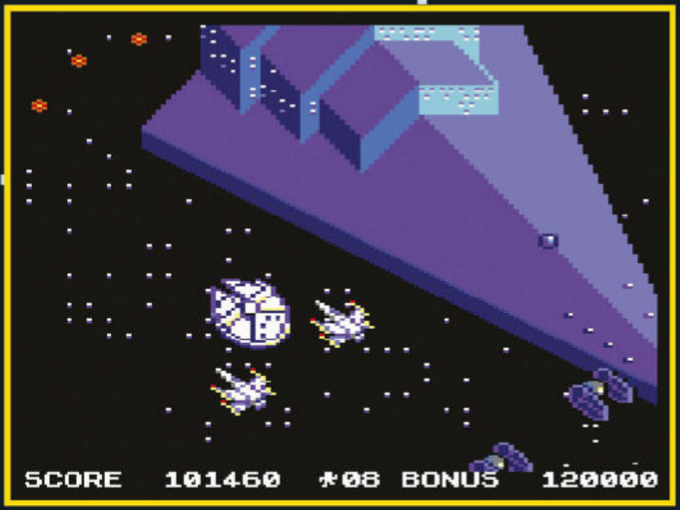
HAY OTRO...

SIGUE SIENDO RETURN OF THE JEDI... MÁS O MENOS

■ Antes de que llegara la máquina recreativa de Atari, Parker Brothers lanzó su propia versión de *Return Of The Jedi* para Atari 2600, 5200 y 400/800. Subtitulado *Death Star Battle*, presenta dos escenas que intentan recrear la escaramuza especial del final de la película: primero y tomando el control del Halcón Milenario, tendrás que destruir las naves imperiales mientras esperas pacientemente a que aparezca una efímera abertura en el escudo de energía de la Estrella de la Muerte. Si consigues atravesar dicho escudo, tu misión será acabar con las defensas exteriores de la estación espacial hasta llegar al núcleo (algo parecido a la batalla contra el jefe en *Phoenix*). Y si logras hacer explotar la Estrella de la Muerte, tendrás que esquivar sus trozos los cuales atravesarán toda la pantalla antes de que todo vuelva a empezar.

Death Star Battle es un título sencillo que funciona bastante bien en la 2600, pero deberíamos preguntarnos por qué no se hizo ningún esfuerzo para mejorarlo en otros sistemas: la versión ZX Spectrum era el mismo juego de disparos repetitivo de siempre, sin ningún añadido. Al menos el Speccy sí tuvo su conversión de la máquina arcade de Atari, tampoco nos quejemos mucho...

> "UNAS POCAS MAQUINAS DE STAR WARS PARA JUGAR SENTADO, SE ADAPTARON PARA ALBERGAR RETURN OF THE JEDI"



» [Amstrad CPC] La versión CPC presenta aspecto à la *Zaxxon* aquí.

DESTRUCTOR ESTELAR

AL HABLA CON DENNIS HARPER

EL DISEÑADOR Y PROGRAMADOR DEL JUEGO NOS HABLA SOBRE PRESIÓN, PROTOTIPOS, PRINCESAS Y DUENDECILLOS

» El creador del juego ha participado en muchos títulos de Atari como *Toobin'*, *Hydra* o *Primal Rage*.

***El Retorno del Jedi* fue una importante licencia cinematográfica y la continuación del exitoso juego de Atari *Star Wars*. ¿Sentiste presión?**

Oh, tío... ¡la sentí, sí! Recuerdo que hubo una proyección en un cine del condado de Marin, donde se encuentra el rancho Skywalker. Tenía que haber un prototipo jugable en el vestíbulo del cine, donde la gente podría hacerse fotos con Darth Vader. Debí trabajar entre 12 y 16 horas al día durante los meses previos, y en realidad yo era el único programador. Recuerdo haber dormido muchas veces en el sofá del laboratorio. Sabía que este juego podía afianzar o destruir mi carrera; tenía que terminarlo, y tenía que ser bueno.

¿Cuán avanzado estaba el juego en ese punto?

Solo tenía funcionando el primer nivel, el de la princesa Leia en el bosque de Endor. Y seguramente tenía montones de errores.

¿Pudiste leer el guion de la película durante el desarrollo?

Antes de empezar con el diseño, viajé al rancho Skywalker para leer el guion. Me reuní con el productor, Howard Kazanjian, y me encerraron en su despacho durante tres horas, con la prohibición de copiar o fotografiar nada. Se lo tomaban muy en serio. Me cautivó la historia, ya que era un gran fan de *Star Wars*. ¿Y quién no? Pero al final, cuando el Emperador se enfrenta a Luke, la historia se volvía realmente extraña. no tenía sentido. Recuerdo algo sobre Luke abrazando la Fuerza para matar al Emperador con su sable láser. Yo estaba como... ¡¿qué?! ¿Cómo mata este chico a la persona más poderosa del universo? Así que decidí dejar eso fuera del juego, y me alegro de haberlo hecho porque el guion que me dieron era una mierda. Querían ocultar tanto el verdadero final, que hasta dejaron al diseñador del juego sin conocer el secreto.

¿Tuvo algún problema para que Lucasfilm aceptara sus ideas?

A Lucas le daba igual. Todo iría bien si los personajes principales no eran asesinados. Verás que en las secuencias con el speeder bike, si chocas contra un árbol Leia sale despedida pero se sacude el polvo y vuelve a intentarlo.

¿A qué se debe la decisión de no utilizar gráficos vectoriales como los de Star Wars?

La respuesta se reduce a: dinero. Aquellos muebles para jugar sentado a *Star Wars* con sus pantallas para gráficos vectoriales eran muy caras. Los distribuidores pedían a gritos títulos que dieran mucho dinero pero fueran baratos. Así que Lyle Rains y Gary Stempler tuvieron una idea loca llamada Pixie o Duendecillo, un sistema que podía almacenar una gran cantidad de datos del campo de juego, en una cuarta parte de lo que normalmente se precisa. En resumen, Pixie era barato y los márgenes de beneficio serían mucho mayores. Yo no tenía nada que objetar en esa decisión. Me dieron las especificaciones de la placa y me dijeron "esto funcionará muy bien en un campo de juego con scroll".

> "TODO IRÍA BIEN SI LOS PERSONAJES PRINCIPALES NO ERAN ASESINADOS"

¿Te influyó algún título en concreto durante el desarrollo?

Me inspiré en el *Zaxxon* de Sega para las mecánicas, lo cual se nota especialmente en las escenas de la Estrella de la Muerte.

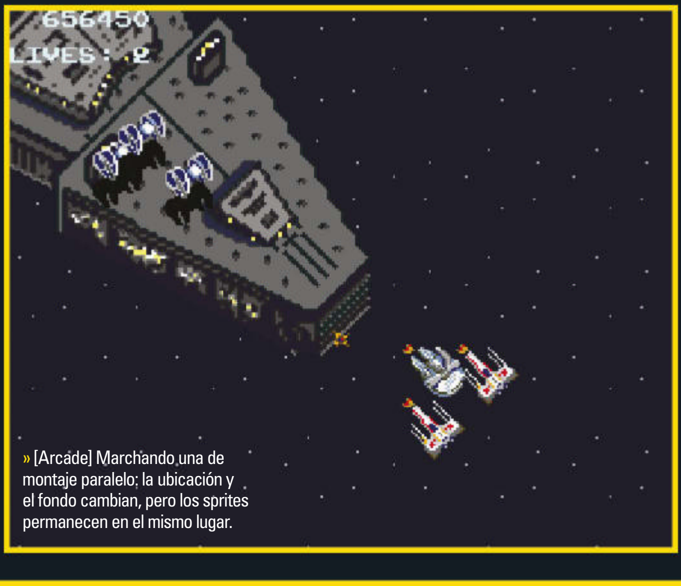
Las secuencias paralelas, con la acción pasando de una escena a otra, fue una idea poco habitual...

Eso se utilizó con gran efecto en la película. Han Solo y el Wookie están en Endor con la intención de atacar el generador de escudo que protege la Estrella de la Muerte, mientras Lando Calrissian está en el Halcón Milenario esperando para atacar la Estrella de la Muerte. ¿Cómo imitar esta tensión en un videojuego? Bueno, tuve una idea... diseñé un sistema en el que en una escena, el Wookie pilota un Scout Walker y en la otra, Lando pilota el Halcón.

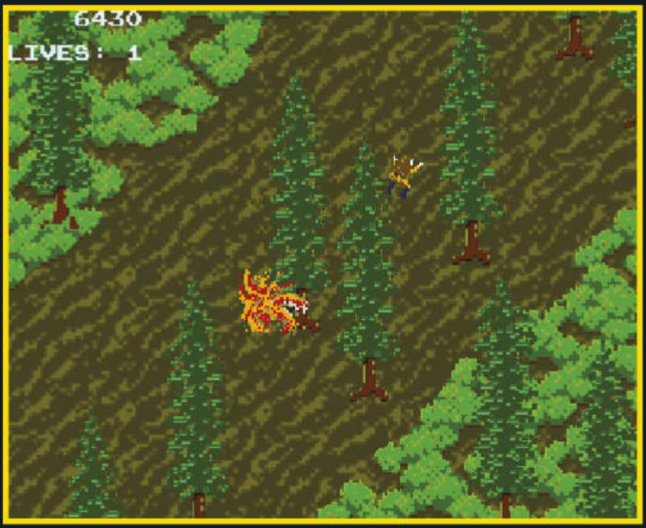
Cuando se produce el 'corte', todos los sprites —los troncos rodantes en Endor y los cazas TIE en el espacio— están exactamente en el mismo sitio, pero los gráficos y el fondo cambian. El jugador lucha en dos lugares a la vez, pero el 'movimiento' es idéntico en ambos. Sinceramente, creo que es lo más innovador que he hecho nunca. Jamás he visto que lo hayan intentado hacer en ninguna otra parte.

Gracias por tu tiempo, Dennis.

Gracias por recordar *Return Of The Jedi*. Yo era solo un chaval cuando diseñé y programé este juego. Aún así, parece que fue ayer. Fue sin duda uno de los mejores momentos de mi vida.



» [Arcade] Marchando una de montaje paralelo: la ubicación y el fondo cambian, pero los sprites permanecen en el mismo lugar.



» [Arcade] Leia sobrevive al choque contra un árbol a gran velocidad sin apenas un rasguño.

LANZADERA IMPERIAL

> **"JEDI APORTA ALGO UN POCO DISTINTO, MÁS ALLÁ DEL CAMBIO DE PERSPECTIVA"**

del jugador. Por desgracia, no incluyeron la célebre frase del almirante Ackbar "Es una trampa".

Más allá de los salones recreativos, Parker Brothers lanzó un juego totalmente diferente basado en la película (véase el apartado "Hay Otro"). Las conversiones de las máquinas arcade llegarían en diciembre de 1988 según el acuerdo de Domark con Atari para hacerse con su ludoteca recreativa. La publicadora británica adaptó los tres juegos de *Star Wars* a ordenador y, en general, fueron bien recibidos. De los tres títulos, *Return Of The Jedi* era el más adecuado para los sistemas domésticos, y su desarrollador, Consult Computer Systems, realizó unos ports admirables. En concreto las versiones para Atari ST y Amiga incluso mejoraron visualmente el original. La crítica mencionó la naturaleza corta y repetitiva del juego, consecuencia de sus orígenes arcade. Algunos aprovecharon la oportunidad para criticar la propia máquina recreativa: "no hay duda de que se trata de una buena conversión del arcade", escribieron en la publicación *The One* en su análisis a las versiones de 16 bits. "El problema es que no es un gran juego, ya que la recreativa en primer lugar no era especialmente buena".

La versión arcade resurgió en 2003 cuando la trilogía *Star Wars* de Atari se incluyó como bonus desbloqueables en el título para GameCube *Rogue Squadron III: Rebel Strike*. *Star Wars* y *The Empire Strikes Back* eran accesibles avanzando partida en la campaña, pero *Return Of The Jedi* solo podía jugarse tras introducirse códigos ('!?ATH!RD' seguido de 'GAME?YES' en la pantalla para tal efecto), lo que lo convertía en un auténtico huevo de pascua. Por desgracia, los controles en esta adaptación estaban implementados con más torpeza que el corte de pelo de un ewok.

El sistema de control ideal era el mando estilo 'yugo' de la arcade. Y la oportunidad de jugar con él llegó en 2019 cuando Arcade1UP lanzó su réplica de la recreativa de *Star Wars*; esta incluye los tres juegos y, aunque *Star Wars* y en menor medida *The Empire Strikes Back* son sus principales atractivos, *Return Of The Jedi* aporta algo un poco distinto, más allá del cambio de perspectiva. Esperamos que su inclusión en la réplica haya hecho ganar al juego unos cuantos fans más, quienes ahora pueden disfrutarlo como lo que es: una licencia fílmica encantadora, desafiante y ocasionalmente imaginativa. ✱

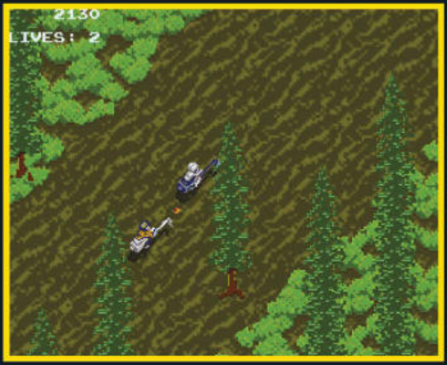
EWOKS

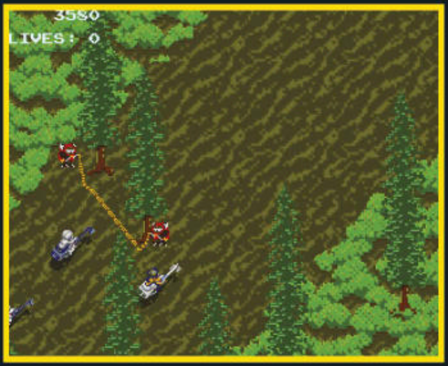
OBI WAN TE ENSEÑÓ BIEN

CÓMO CONVERTIRTE EN UN AUTÉNTICO MAESTRO JEDI

VIGILA TU ESPALDA

■ En la primera y la última escena, los enemigos te dispararán si dejas que te sigan demasiado tiempo. El truco consiste en llevarlos a la parte superior (derecha) de la pantalla para luego retroceder rápidamente y hacerlos volar en pedazos cuando estén a tiro.



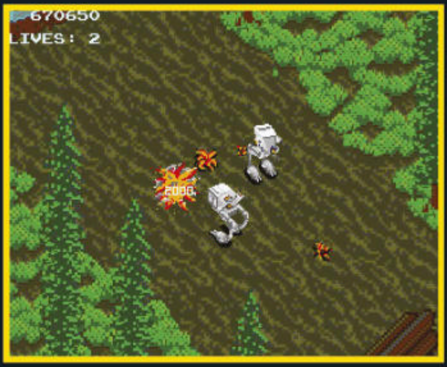


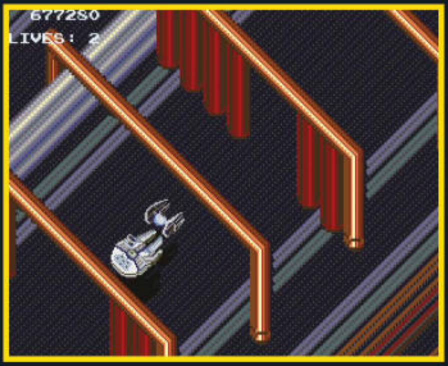
¡ES UNA TRAMPA!

■ Si activas las trampas de los ewoks en el bosque, podrás destruir a los enemigos que te persiguen y conseguir puntos extra. Sin embargo, es una estrategia arriesgada y suele ser más seguro llevar a los enemigos hacia las trampas y esquivarlas en el último instante.

NO VAYAS DE FRENTE

■ Todos los vehículos disparan de frente, excepto el Scout Walker que también lo hace a izquierda y derecha (usa los botones del pulgar del mando para girar su 'cabeza'). Es mucho más fácil destruir a los Scout Walkers desde los lados.



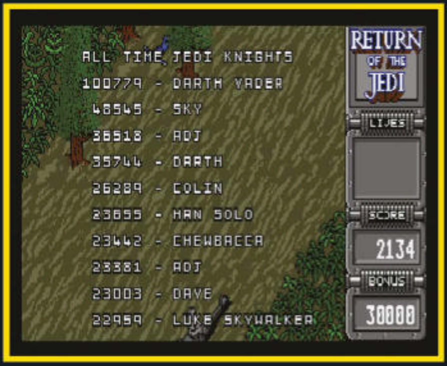


BEN-HUR DE LAS GALAXIAS

■ Durante la mayor parte de la escena en la Estrella de la Muerte, solo aparece una nave enemiga en pantalla contigo. Usa esto a tu favor poniéndote detrás de ella pero sin destruirla, sino chocando contra ella fuera de la pantalla y anulando así su amenaza.

ES UN CÓDIGO ANTIGUO...

■ Si necesitas una manita en las versiones para Amiga y ST, introduce como tu nombre 'DARTH VADER' en la tabla de puntuaciones. Ahora, al pulsar F2 saltarás a la siguiente escena. No era más que un aprendiz, ahora soy el maestro.



```
ALL TIME JEDI KNIGHTS
100779 - DARTH VADER
 48545 - SKY
 36518 - ADJ
 35744 - DARTH
 26289 - COLIN
 23655 - HAN SOLO
 23442 - CHEWBACCA
 23381 - ADJ
 23003 - DAVE
 22959 - LUKE SKYWALKER
```

EWOK EN ALA DELTA

METAL GEAR SOLID

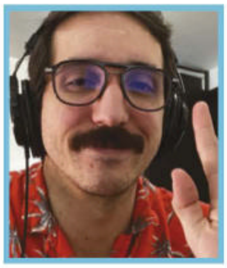
EL IMPACTO DE METAL GEAR SOLID

METAL GEAR SOLID SE INFILTRÓ EN LA PLAYSTATION EN 1998, POPULARIZANDO UN GÉNERO CON SU MEZCLA DE ACCIÓN TÁCTICA DE ESPIONAJE Y NARRACIÓN CINEMATOGRÁFICA. HERMANOS CLONADOS, CYBORG NINJA, SIGNOS DE EXCLAMACIÓN, CAJAS DE CARTÓN... RETRO GAMER DESCIFRA LOS MUCHOS MODOS EN QUE EL TÍTULO DE HIDEO KOJIMA DEJÓ HUELLA IMBORRABLE EN LA NIEVE DE LA INDUSTRIA DEL VIDEOJUEGO

TEXTO DE ADAM BARNES

FRANCOIS COULON

» Francois fue director creativo en Ubisoft y trabajó en *Splinter Cell*. También ha creado efectos visuales para las películas de *Angry Birds*.

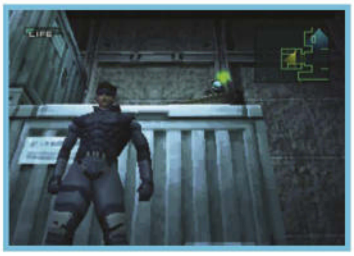


ANTONIO FREYRE

» Antonio ha hecho varios juegos inspirados en *Metal Gear Solid* y hoy día trabaja en un nuevo proyecto llamado *As Time Surrenders*.

Aún arriesgándonos a conferir al juego una importancia, desde luego merecida aunque quizá algo aventurada, podríamos decir que es imposible concebir un 'mundo del videojuego' sin la existencia de *Metal Gear Solid*. Desde luego, está claro que hay un después y un antes de Snake sin tiempo intermedio. Pero lo más interesante de todo esto, es que para la mayor parte de la industria lúdica *Metal Gear Solid* fue una especie de rayo divino surgido de la nada.

El mundo occidental en general sabía bien poco de Hideo Kojima hasta aquel momento, ya que muchos de sus proyectos por muy importantes que estos fueran, habían quedado relegados a consolas condenadas al fracaso o sin una versión localizada a un idioma que no fuera el japonés durante años. De hecho, incluso los primeros *Metal Gear* pasaron desapercibidos para gran parte de los jugadores hasta que, un día de 1997, todo cambió. Aunque ya se habían mostrado imágenes de *Metal Gear Solid* en el Tokyo Game Show de 1996 y años anteriores, no fue hasta el E3 del año siguiente cuando los usuarios pudieron echar un vistazo a lo que se convertiría en uno de los títulos que definirían el matiz adulto, moderno y potente de PlayStation. A partir de aquel momento la expectación fue real... e iría en aumento.



"Una cosa que debemos recordar, es que el primer tráiler se proyectó en una pantalla gigante que sobresalía por encima de todo. Creo que era la primera vez que ocurría algo así en el E3", cuenta Richard Ham, quien fuera el jefe de diseño de *Syphon Filter* para PlayStation. "No fue solo en unos pequeños televisores en el estand de Konami; cada hora ponían el tráiler, y durante toda la convención se convirtió en una cita obligada. Había una gran multitud, y todo el mundo se sentaba a verlo. Recuerdo que estaba rodeado de un montón de veteranos canosos que gritaban y chillaban sin poderse creer lo que estaban viendo". La enorme expectación que suscitó aquel tráiler sorprendió incluso a Hideo Kojima y, lógicamente, llevó a que Konami pusiera especial énfasis en la campaña de venta de *MGS* cuando se lanzó en 1998.

> "EL PRIMER TRÁILER SE PROYECTÓ EN UNA PANTALLA GIGANTE QUE SOBRESALÍA POR ENCIMA DE TODO. CREO QUE ERA LA PRIMERA VEZ QUE OCURRÍA ALGO ASÍ EN EL E3"
>
> **RICHARD HAM**

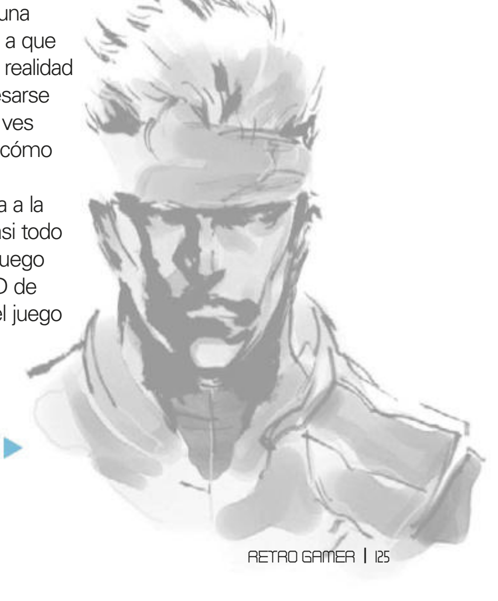
Más de 12 millones de discos que contenían la demo del juego se distribuyeron entre los usuarios de todo el mundo, así que había una gran expectación en torno al debut de Kojima por impreciso que fuera lo que la demo transmitía. "Es este. El éxito sorpresa de 1998", podía leerse en un titular del número de *CVG* fechado en febrero de 1998. "Tienes tus secuelas de *Tekken* y *Resident Evil*, pero si quieres software original, ¡mira esto!".

Metal Gear Solid aparecía en un artículo sobre "Los Mejores Juegos del 98", en el que se hacía un detallado resumen del título centrándose en sus mecánicas basadas en el sigilo, la historia de espionaje de alta tecnología que contaba y su entorno completamente tridimensional. Curiosamente, el artículo también destacaba sus cualidades cinematográficas. "Cuando juegas podrías llegar a pensar que estás viendo una película", rezaba el artículo. "Eso se debe a que el director del proyecto, Hideo Kojima, en realidad quería ser director de cine antes de interesarse por los juegos. Esto se evidencia cuando ves el movimiento de todos los personajes y cómo reaccionan los enemigos".

Incluso antes de que el título se pusiera a la venta, lo que más llamó la atención de casi todo el mundo no fueron sus mecánicas de "juego de disparos inteligente" ni sus gráficos 3D de primera categoría, sino la presentación del juego y su narrativa. "Era tan novedoso, con tantos ángulos de cámara interesantes para todo", relata Richard. "Era tan cinematográfico. Las mecánicas cinematográficas fue algo que me

JEREMY BLAUSTEIN

» Jeremy ha trabajado en varios juegos de *Metal Gear*, incluido *Metal Gear Solid 2: Sons Of Liberty*.



esforcé mucho por conseguir con *Syphon Filter*, con la cámara fija y siendo fan de John Woo y el cine de acción". *Syphon Filter*, finalmente, ofreció "un tipo de experiencia radicalmente diferente" a *Metal Gear Solid*, pero ese tráiler del E3, con su ingeniosa presentación y su glamour seudorrealista preocupó a Richard y al equipo de Bend Studios. "Estaba desesperado", asegura. "Parecía que estaban intentando hacer, mejor, todo lo que nosotros estábamos intentando hacer".

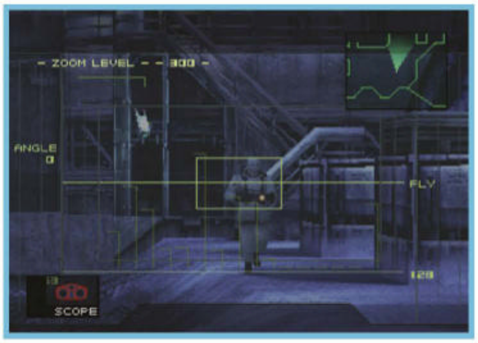
Nadie puede negar que el amor de Kojima por el cine tuvo un importante impacto en la manera en como dirigía sus juegos, pero pasar por alto el ritmazo del título sería desacreditar al afamado creador, quien hoy día recibe un trato injusto por parte de los jugadores precisamente por la atención que pone en conseguir que sus títulos modernos repliquen una experiencia cinematográfica. Pero en la primera PlayStation, un juego que fuera como una película era algo a intentar conseguir, y fue algo que *Metal Gear Solid* logró como ningún otro título había hecho antes.

"En 1998, mucha gente de la industria hablaba de la convergencia entre el cine y videojuegos", afirma Francois Coulon, director creativo de *Splinter Cell*. "Posiblemente porque en aquella época los videojuegos tenían cierta envidia de la industria cinematográfica, sintiendo que era injusto no ser vistos y percibidos como arte, como sí podía suceder con la industria fílmica. Para un creativo que intentaba sacar a los videojuegos de su nicho cultural, ver a un personaje de fantasía heroica o de ciencia ficción en una cinemática de dos minutos en alta resolución antes de jugar con él como un personaje de diez píxeles de altura durante horas, parecía algo totalmente equivocado".

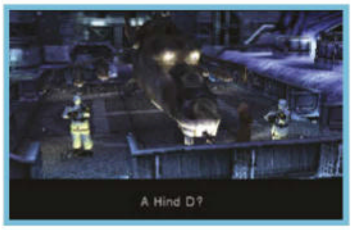
Cuando el año anterior se lanzó *Final Fantasy VII*, muchos pontificaron que ese era el mejor aspecto que podrían tener los videojuegos. Pero luego terminaban los FMV, y volvíamos a los monigotes con manos cúbicas y tres pinchos como pelo. *Metal Gear Solid* no tenía esa separación: todo lo mostrado en una cinemática era jugable después. Y aunque el apartado gráfico no haya envejecido especialmente bien, entonces ayudó a construir esa inmersión —esa experiencia cinematográfica— al no separar nunca esas dos partes diferentes del título. "Cuando empezabas *MGS*, tenías una experiencia visual consistente", dice Francois, "con la cinemática de apertura reproducida desde el motor, con la misma resolución del juego, en un escenario mayormente realista". Con todo, Francois añade que no se trataba solo de ser coherente con los gráficos, porque *MGS* pasaba de escenas de corte al juego sin pantallas de carga, transiciones visuales o señales que hicieran saber al usuario que llegaba el momento de jugar. El usuario siempre estaba jugando. "La experiencia era totalmente similar a la de una película de acción. Piensa en la secuencia con el jeep en el túnel, por ejemplo. Iba mucho más allá que cualquier título de acción anterior. Lo cual fue absolutamente inspirador".

Hoy día en los videojuegos todo gira en torno a la experiencia "totalmente inmersiva" y a no sacar nunca al usuario "fuera del juego". Para algunos, la exposición y la narrativa son algunas de las mejores formas de conseguirlo. Irónicamente, el planteamiento de Kojima sobre las cinemáticas fue quedando obsoleto a medida que los desarrolladores aprendían a contar historias sin arrebatar nunca el control al jugador, pero la transición entre momentos más tranquilos de diálogo entre personajes y tiroteos en toda regla con una separación mínima entre la historia y el juego, fue posiblemente una de las mayores innovaciones de *Metal Gear Solid*. Incluso las extensas explicaciones que acompañaban cada escena resultaban novedosas entonces y atraían a todo el mundo, jugadores y desarrolladores por igual. ▶

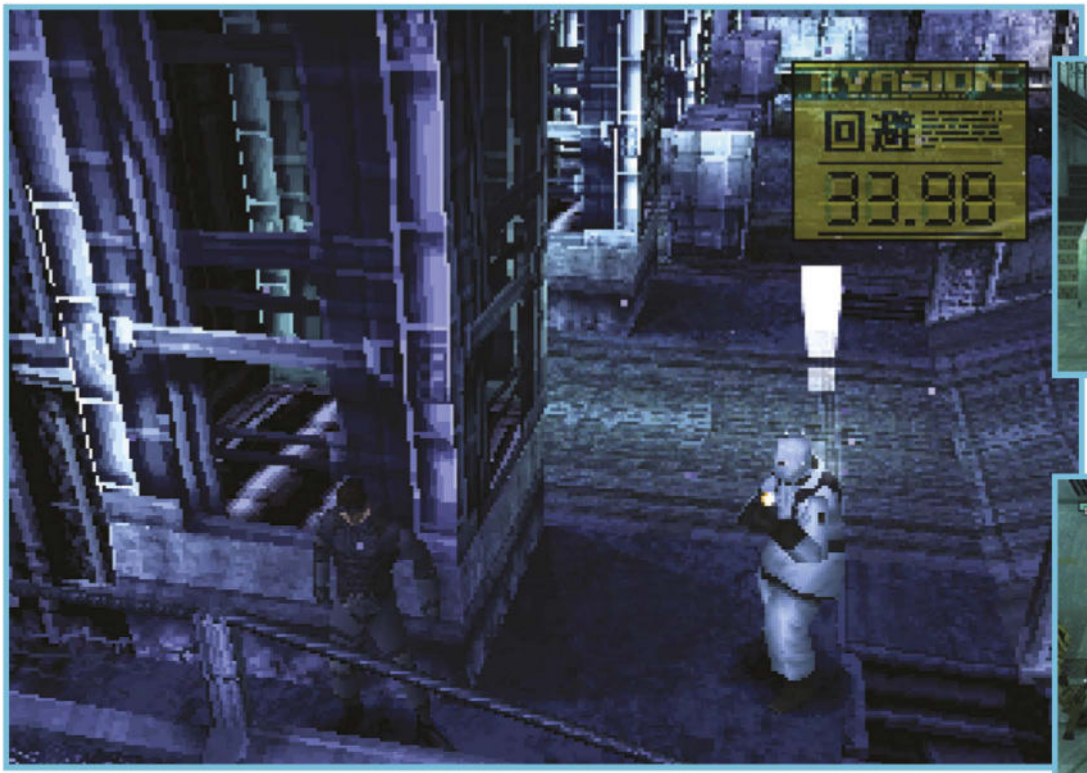
> "EN 1998, MUCHA GENTE DE LA INDUSTRIA HABLABA DE LA CONVERGENCIA ENTRE EL CINE Y LOS VIDEOJUEGOS"
> **FRANCOIS COULON**

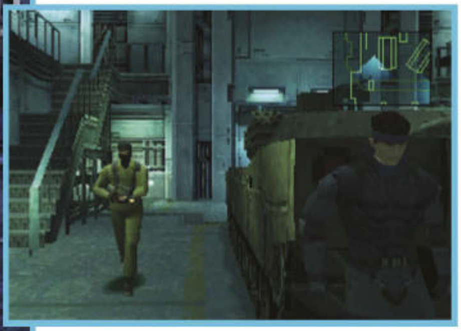


» [PlayStation] Cada nueva zona implica detenerse y observar los desafíos que afrontarás, ver las patrullas y buscar objetos.

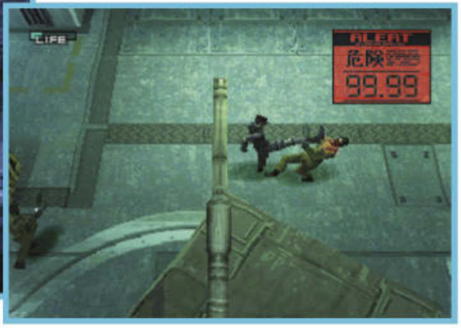


» [PlayStation] "Coronel, ¿qué hace un cañonero ruso por aquí?" Una frase sencilla, inocua, pero tiene un gran efecto en el arranque de la aventura de espionaje de Snake.





» [PlayStation] Esos momentos de tensión mientras esperas a que pase una patrulla con la esperanza de que no te descubran están excelentemente ejecutados.

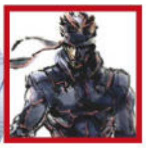


» [PlayStation] Ese signo de exclamación es uno de los efectos de sonido más emblemáticos de los videojuegos. Sobre todo por el susto que te pega.

HÉROES Y VILLANOS

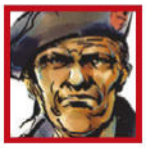
LOS PERSONAJES CLAVE DE METAL GEAR SOLID

SOLID SNAKE



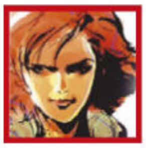
■ No hay espacio para la historia de Solid Snake, allá va un resumen: es un supersoldado clon de un soldado aún más supersoldado, Big Boss. Trabajó para la unidad FOXHOUND de operaciones especiales de la CIA. Su archienemigo es su hermano clon Liquid Snake. Su verdadero nombre es David.

CAMPBELL



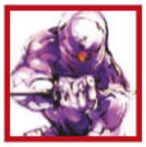
■ Más conocido como 'Coronel', Campbell fue el comandante de la unidad de fuerzas especiales de élite FOXHOUND a la que Solid Snake perteneció. En *Metal Gear Solid*, colabora con Snake para impedir que los renegados FOXHOUND lancen un misil nuclear.

MERYL



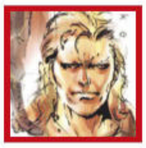
■ Esta soldado es en realidad la hija del Coronel Campbell, y formó parte de FOXHOUND en Shadow Moses antes de la deserción del grupo. Consigue coger por sorpresa al célebre Solid Snake, sacarle de una celda y termina —como en todas las buenas historias de espionaje— siendo el interés amoroso del prota.

GREY FOX



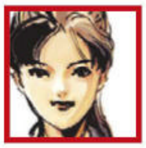
■ Siendo Grey Fox, Frank Jaegar fue uno de los soldados más condecorados de FOXHOUND y necesitó ser rescatado en *Metal Gear*. Experimentaron con él, le pusieron un exoesqueleto cibernético, quedó con un trauma mental permanente y una necesidad desesperada de luchar hasta la muerte con Snake como Ninja.

LIQUID SNAKE



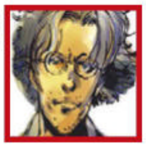
■ El opuesto binario de Solid Snake (como si no fuera obvio). Ambos comparten 'padre' ya que los dos son clones de Big Boss. Liquid quiere seguir los pasos de su padre y crear un mundo que siempre necesite soldados como él, con una existencia en caos y guerra constante.

MEI LING



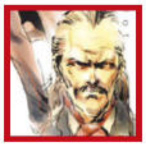
■ En realidad, Mei Ling no tiene mucho impacto en la historia que cuenta *Metal Gear Solid*, pero es el contacto al que debes acudir cuando necesitas salvar la partida. Sus citas aleatorias y sus discursos motivadores en conjunción a su simpatía la convierten en un personaje memorable.

OTACON



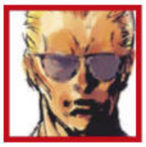
■ Hal Emmerich es el científico responsable tras la creación de Metal Gear REX (el de *Metal Gear Solid*), se ve obligado a trabajar en él bajo fuerte vigilancia y se mea en los pantalones cuando se enfrenta a Ninja. Su nombre en clave mezcla dos palabras, "convención" y "otaku"; por si no te habías dado cuenta, es un friki y un empollón.

REVOLVER OCELOT

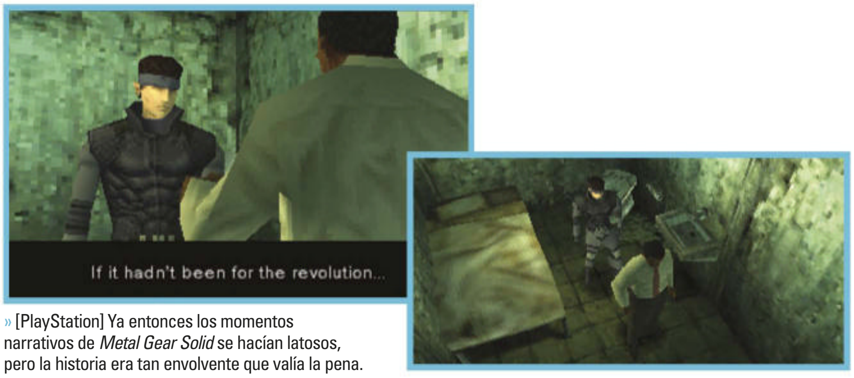


■ Como es el primer jefe del juego, no le damos en su momento la importancia debida. Sin embargo es el único superviviente de FOXHOUND y, de hecho, trabaja secretamente en su propia agenda secreta controlada por el gobierno. Es uno de los personajes favoritos de los fans, y desde el primer título parte importante de la historia de la saga.

MASTER MILLER



■ Aparece por primera vez en *Metal Gear 2*, y Kazuhira 'Master' Miller desempeña un papel muy importante en juegos posteriores. Es un experto en supervivencia y ofrece valiosos consejos a Snake sobre el tema. Posiblemente Kojima no anticipara que Kaz se volvería tan popular, de lo contrario no le habría tenido muerto durante todo *Metal Gear Solid*.

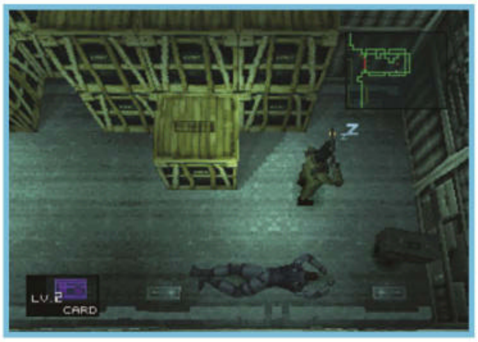


» [PlayStation] Ya entonces los momentos narrativos de *Metal Gear Solid* se hacían latosos, pero la historia era tan envolvente que valía la pena.

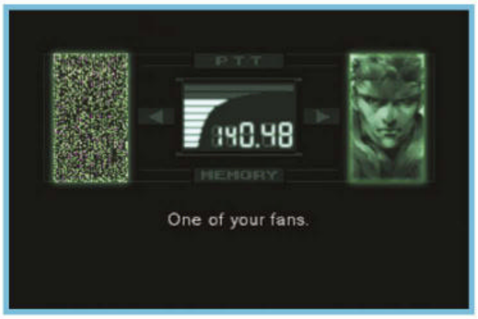
Naturalmente, todos estos intentos de imitar al cine no habrían servido de nada si *Metal Gear Solid* hubiera carecido de una historia realmente digna de ser contada. Y ahí es donde, por encima de cualquier otro aspecto, el título destacó sobre el resto. La industria del videojuego aún estaba buscando narrativas consistentes, y aunque PlayStation ya había tenido algún destello de brillantez en ese sentido, *MGS* estaba a otro nivel. "Creo que la historia en sí es muy sencilla", argumenta Jeremy Blaustein, quien trabajó en *MGS* como traductor para Konami: "salva a la chica y salva el día. Una historia clásica de espías o de aventuras". Y no le falta razón, la historia en sí no es complicada: un curtido veterano de guerra es enviado al frente enemigo para que detenga, él solo, un lanzamiento nuclear. El argumento de buena parte de la producción fílmica de acción ochentera.

Pero fueron las múltiples capas de la historia lo que provocó que esta resultara apasionante, así como la revelación de secretos y la forma en como los distintos personajes interactuaban entre sí. "Pienso que los personajes son muy interesantes, y este es uno de sus aspectos más atractivos", añade Jeremy. "Intenté conferir a cada personaje una voz única, tras comprobar cuánto lo había trabajado el Sr. Kojima en japonés".

Incluso a medida que la serie avanzaba, los recuerdos de esas conversaciones más icónicas —la revelación de Master Miller, por ejemplo— están ligados a la experiencia general de jugar a *Metal Gear Solid*, en parte porque era la primera



» [PlayStation] Puede que los guardias no fueran los más atentos del mundo, pero dieron juego de maneras muy variadas.



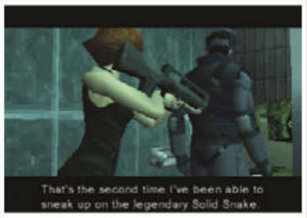
» [PlayStation] El CÓDEC resultó una manera estupenda de obtener repentinas ráfagas de narración, o simplemente para ayudarte si estabas perdido sobre dónde ir o qué hacer.

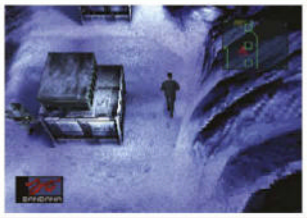
INNOVACIONES EXTRAORDINARIAS

CÓMO METAL GEAR DESTACÓ SOBRE SUS COMPETIDORES

REVOLUCIONA EL MOTOR

■ A lo largo de los años noventa, cuando los juegos empezaron a acariciar las posibilidades de las 3D, los interludios narrativos tenían lugar mediante vídeo prerrenderizado y momentos de cámara fija. *Metal Gear Solid* lo hacía todo con su propio motor, lo cual propició una manera increíblemente envolvente de que fluyera el argumento intercalado durante el juego.


That's the second time I've been able to sneak up on the legendary Solid Snake.

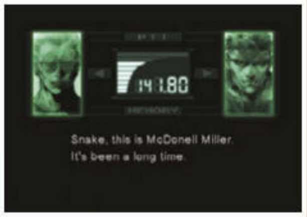


DETECCIÓN POR CAPAS

■ *Metal Gear Solid* se puso a la venta el mismo año que *Thief: The Dark Project*, *Tenchu: Stealth Assassins* y *Commandos: Behind Enemy Lines*, y cada uno fue maestro lúdico del sigilo a su manera. *Metal Gear Solid* se orientó al detalle como el ser detectado a través de las huellas, por pisar charcos o al mostrar la respiración en el gélido aire de Alaska.

CÓDEC

■ Ya que Snake era un infiltrado en solitario, Kojima necesitaba una excusa para explicar y conducir el juego sin necesidad de interactuar con ningún PNJ. Así nació el Códec, una herramienta de comunicación auricular inspiradora de un montón de formas de diálogo unidireccionales equivalentes que dirigen al jugador por muchos títulos modernos.



...It's like one of my Japanese animes...

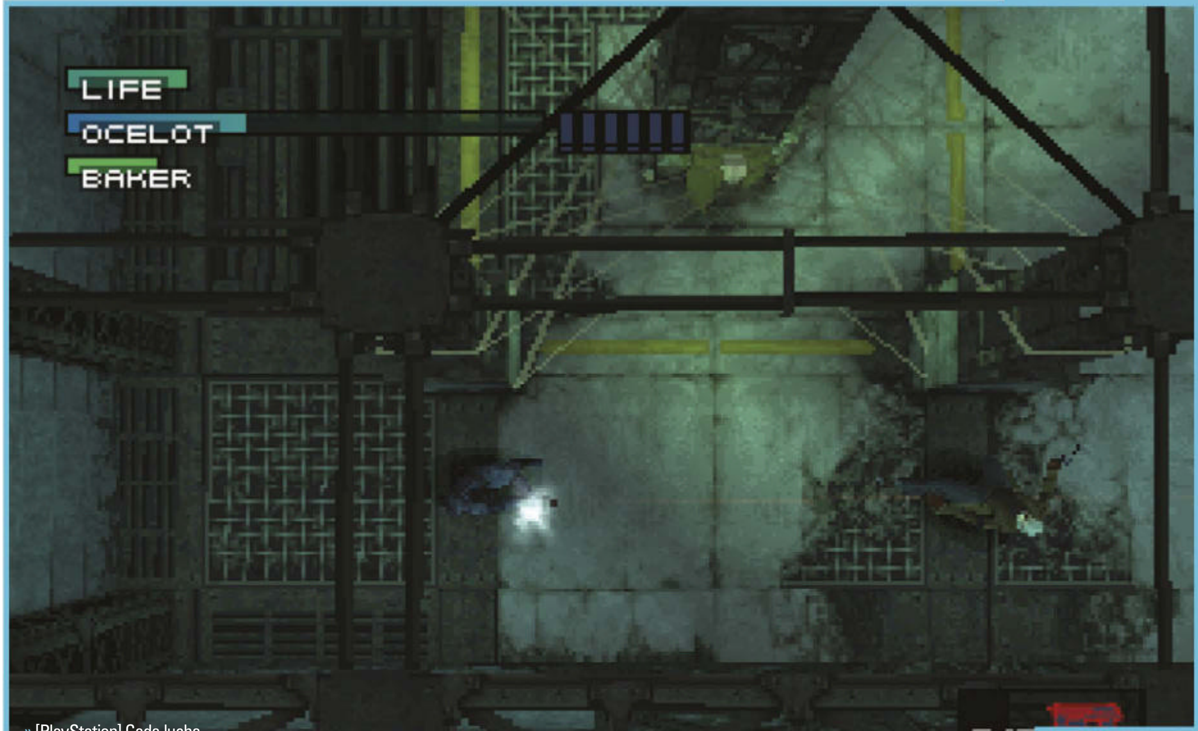
DOBLAJE PROFESIONAL

■ Casi todos los videojuegos entonces, o estaban doblados sobresalientemente como el primer *Resident Evil*... o no estaban doblados. *MGS* no fue el primer título con doblaje de calidad, pero sí el que probó lo bien que funcionaba un buen trabajo de actuación vocal en los videojuegos de estilo cinematográfico.

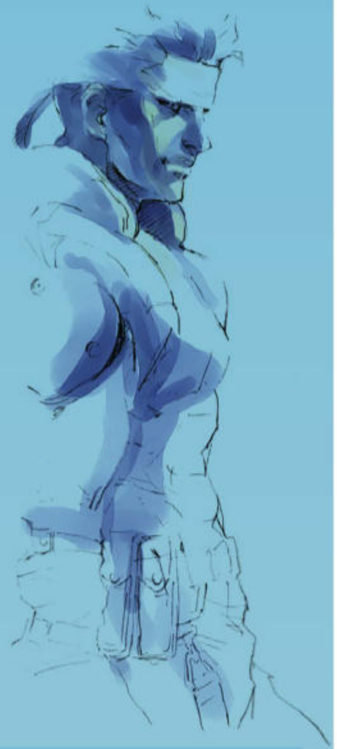
METAMECÁNICAS

■ Romper la cuarta pared con ciertos elementos de mecánica —en concreto la lucha contra Psycho Mantis— tuvo un impacto memorable en la experiencia de usuario. Pocos títulos han incluido características tan meta, y ha sido quizá el aspecto más innovador de la obra de Kojima durante años.

I am Psycho Mantis.



» [PlayStation] Cada lucha contra un jefe era única y se resolvía mediante una solución específica. El encuentro se diseñaba conforme a ella.



LIFE
危険
99.99
17/25

> “Intenté conferir a cada personaje una voz única, tras comprobar cuánto lo había trabajado el Sr. Kojima en japonés”
>
> **JEREMY BLAUSTEIN**

vez que conocíamos a estas personalidades únicas, también porque se iban resolviendo los misterios poco a poco… pero además y en gran medida, por sus ocurrentes diálogos y por la profesionalidad de los actores de doblaje. De hecho no era habitual que en aquella época se doblaran los juegos, y menos con el nivelón con que Konami lo hizo en esta ocasión: David Hayter se convirtió en la icónica voz inglesa de Solid Snake, así como Alfonso Vallés encarnó al personaje en su versión española. Por todo ello, Snake se convirtió en uno de los emblemas de PlayStation. “Siempre he visto al personaje como un antihéroe”, opina Jeremy. “Por eso, en mi cabeza, la elección obvia era que sonara como Clint Eastwood. Lo quería quemado, ronco y harto de la guerra. El personaje de Clint Eastwood encajaba perfectamente”

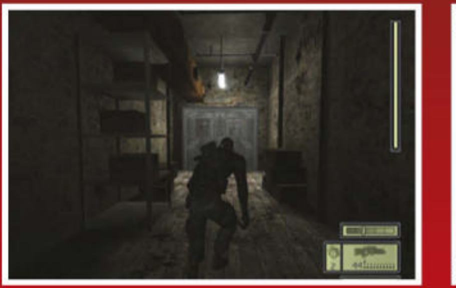
Sin embargo, a pesar de toda esta preocupación y cansancio de batallar y de la guerra nuclear, el juego no pierde el sentido del humor. Si el jefe de DARPA moría de forma dramática, la situación pronto era equilibrada con una réplica irónica (y un encuadre de cámara complaciente) sobre el trasero de Meryl. “Los personajes son muy caricaturescos, en un sentido divertido”, dice Jeremy, “pero en un escenario realista. Tenía la sensación de que así se mantendría la sensación de autenticidad que permitiera aceptar a unos personajes tan caricaturescos sin que resultaran risibles”.

Soldados modificados genéticamente, nanomáquinas, dispositivos de ocultación, ninjas cibernéticos y, por supuesto, un potente mecha nuclear fueron solo algunos de los temas de seudociencia-ficción que abordó *Metal Gear Solid*, y eso no es nada considerando el rumbo que tomó la serie a largo plazo. Todo relacionado con alegorías bastante sensatas: Kojima tenía mucho que decir sobre la guerra, su impacto en la sociedad e incluso sus efectos a nivel humano. “¿Crees que el amor puede florecer incluso en el campo de batalla?”, le pregunta el dr. Hal Emmerich, más conocido como Otacon, a Snake en el juego. Una frase convertida en meme por su cursilería, pero un buen ejemplo de los muy variados temas sobre los que Kojima quería reflexionar puestos en boca de este puñado de memorables personajes.

Incluso antes de introducir elementos sobrenaturales, todo añadía riqueza a la historia: una madre lobo francotiradora, un padre cuervo chamán con una ametralladora gatling, un telépata tarado vistiendo una máscara de gas, todo ello rematado por una pelea a muerte y a puñetazos entre dos supersoldados clonados. Cómo no arquear una ceja, y las dos, ante *MGS* al leer de seguido todo esto así deshilvanado y descontextualizado. Pero su presentación, cinematográficamente

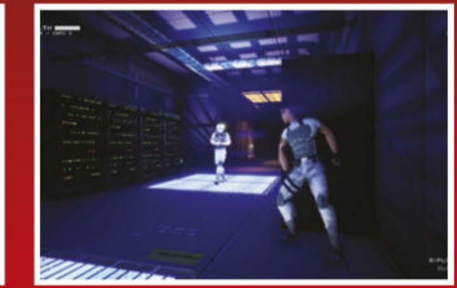
COMPAÑEROS DE SIGILO

TÍTULOS EN LOS QUE INFLUYERON LAS HABILIDADES DE SNAKE



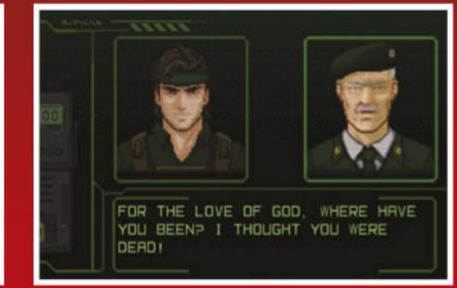
SPLINTER CELL

■ Aunque no hubo elementos tomados directamente de *Metal Gear Solid* en *Splinter Cell*, el trabajo de Kojima resultó una influencia clara para Francois Coulon a la hora de dirigir la serie de sigilo de Ubisoft. Mantener el sentido de la experiencia cinematográfica y al usuario 'metido' en el juego era fundamental.



UNDETECTED

■ Uno de los títulos de Antonio Freyre presume de haberse inspirado en *Metal Gear Solid*, desde su perspectiva cenital de cámara hasta la recogida de objetos y el movimiento de los personajes, lo cual no quiere decir que el juego no posea elementos e ideas propios; pero indudablemente, los fans de la obra de Kojima querrán echarle un vistazo.



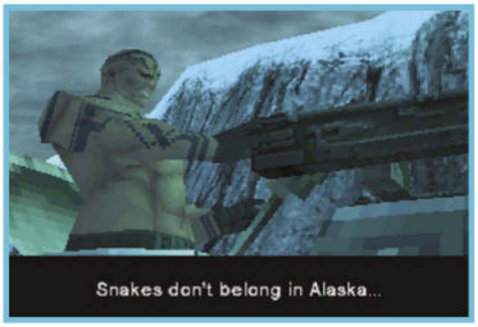
FOR THE LOVE OF GOD, WHERE HAVE YOU BEEN? I THOUGHT YOU WERE DEAD!

UNMETAL

■ Aunque el estilo artístico va más en sintonía con los primeros *Metal Gear* que con los *Solid* en 3D, *UnMetal* añade la posibilidad de fabricar objetos en apariencia aleatorios para obtener otros artilugios más relevantes y, ante todo, es un juego que hace gala de un gran sentido del humor, una parte muy importante de la experiencia *MGS*.

▶ narrativa y la habilidad con la que el juego manejaba su brevedad en conjunción a sus temas más conmovedores, lo convirtieron en uno de los títulos más atractivos de PlayStation. "Otra cosa que me parece increíblemente importante de *Metal Gear* es su sentido del humor, absolutamente extraño y extravagante", confiesa Richard. "Es algo en lo que no paran de insistir y que casi nadie más hace. Es fundamentalmente raro que una caja de cartón sea tu arma más poderosa en el juego. Pero no les importa. Se apoyan en ella, lo hacen divertido. Y en realidad, tan solo es una extraña mezcla de cosas".

Hay pocos juegos capaces de cambiar de una forma tan universal la concepción popular de algo como una caja de cartón. Resultará ridículo pensar que el agente infiltrado más famoso del mundo se esconde en una caja de cartón, pero tal vez destaque lo mejor de *Metal Gear*, tal y como Richard apunta. En el fondo es todo muy tonto, retratado a través de una lente muy sincera; así que la idea de que una caja de cartón sea la mejor baza de una misión de infiltración tiene sentido. La caja se convirtió en un icono y evolucionó la serie, mientras surgían innumerables memes a su alrededor y el equipo de Konami encontraba formas divertidas de incluir chistes a medida que la saga se ampliaba. Pero no todo eran soluciones de embalaje militar.



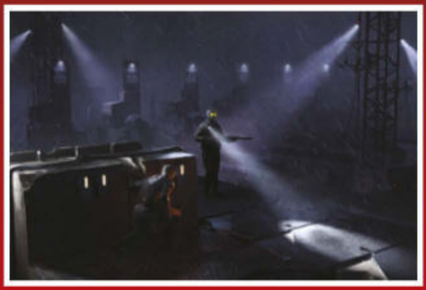
Snakes don't belong in Alaska...

» [PlayStation] Incluso cada miembro de FOXHOUND, en un principio únicamente presentes para hacer las veces de jefe final, tenían una enorme carga de personalidad individual.

"La mayoría dirá que la historia o los escenarios [son las partes más inspiradoras de *MGS*], que también me encantan, pero es el refinamiento de las mecánicas de sigilo lo que realmente se me queda grabado", reconoce Antonio Freyre, un desarrollador indie cuyo juego más reciente está inspirado en la serie *Metal Gear*. "Ningún juego ha logrado esa calidad y elegante sencillez en el sigilo que la conseguida por los *MGS*".

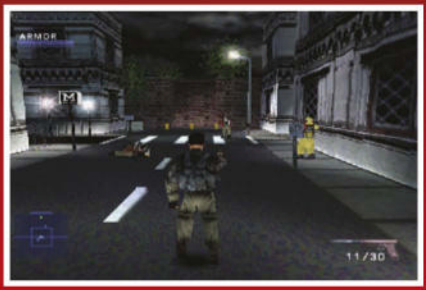
Es cierto que en lo que a esto respecta *Metal Gear Solid* no es demasiado complicado: vigila el minimapa, evita esos conos de visión y, si te descubren, ve a esconderte bajo un camión hasta que todo el mundo se olvide por completo de que estabas allí. Es un juego bastante permisivo. De hecho, el 'Game Over' ("¡SNAAAAAKKKE!") simplemente te devuelve al principio de la habitación por la que entraste, no hay que volver desde el último punto de guardado ni tener que repetir media hora de partida. Pero hay otras cosas: las huellas en la nieve o el sonido de tus pasos percutiendo sobre el suelo enrejado puede delatarte, el humo puede ayudarte a detectar los cables trampa de infrarrojos, y suele haber muchas cosas bajo las que meterte y esconderte. En su momento los jugadores quedaron asombrados por la posibilidad de golpear las paredes para llamar la atención de los guardias, y desviarlos así de sus rutas de patrulla para que Snake pudiera noquearlos o simplemente esquivarlos. "La primera vez que vi *Metal Gear Solid* fue en un Blockbuster", recuerda Antonio. "Tenían la demo allí para jugarla. Yo no sabía inglés por aquel entonces, así que no tenía idea de qué debía hacer. Me quedé atascado, no podía pasar de la zona [inicial] de la Caverna. Cada vez que íbamos al Blockbuster volvía a intentarlo. Me cautivó ese extraño juego en el que tenía que esconderme". ▶

> "NINGÚN JUEGO HA LOGRADO ESA CALIDAD Y ELEGANTE SENCILLEZ EN EL SIGILO QUE LA CONSEGUIDA POR LOS MGS"
> **ANTONIO FREYRE**



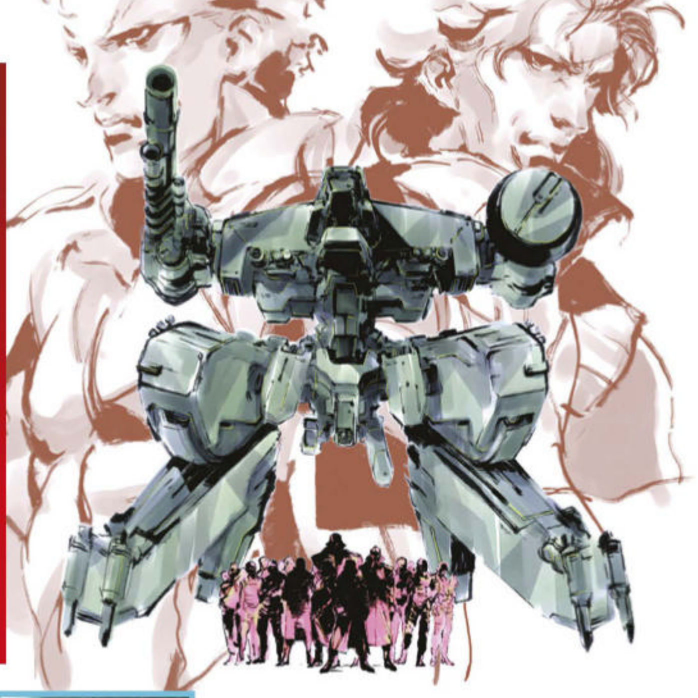
AS TIME SURRENDERS

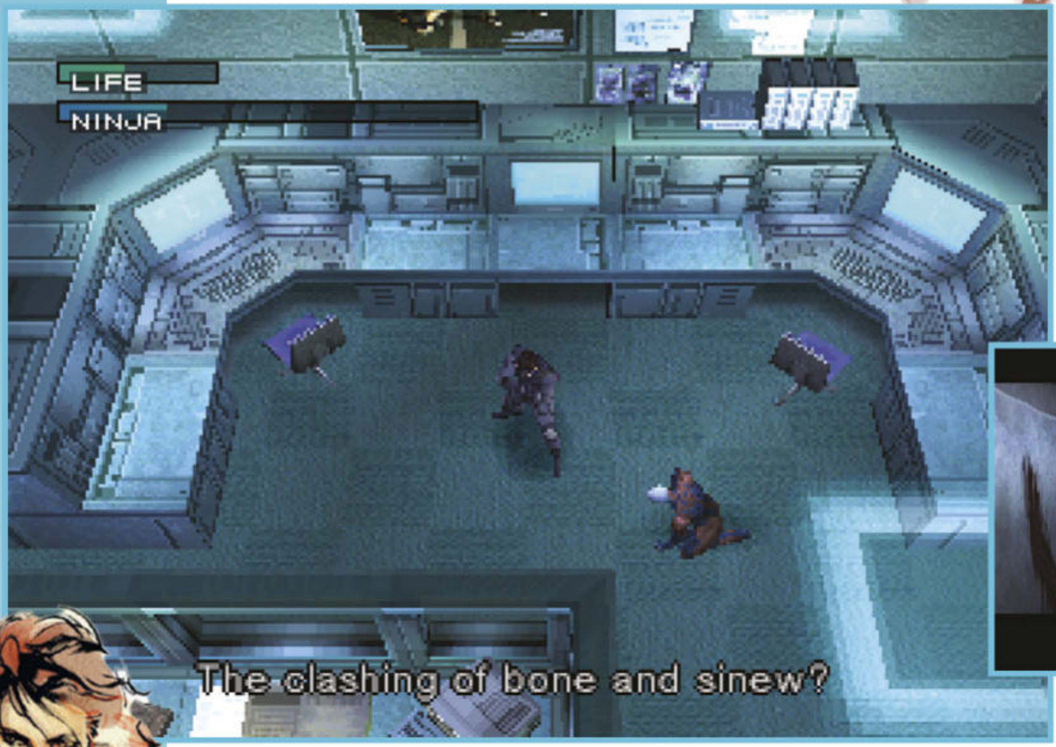
■ El proyecto más reciente de Antonio Freyre se inspira más en *Snake Eater* y *Ground Zeroes*, aún estando enmarcado en el universo de *Undetected* pero con una ambientación decididamente más sombría que la ofrecida por la obra de Kojima. Aún está en desarrollo, pero los fans de *Metal Gear Solid* no pueden perderlo de vista.



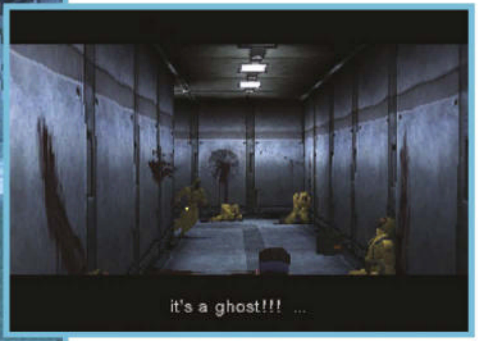
SYPHON FILTER

■ El desarrollo de *Syphon Filter* aconteció de manera simultánea aunque independiente a *Metal Gear Solid*, pero la información que de este les llegó permitió que produjeran un título distinto al que estaba creando Konami y, desde luego, mejor, más refinado y distintivo a lo que estaban preparando en un principio.



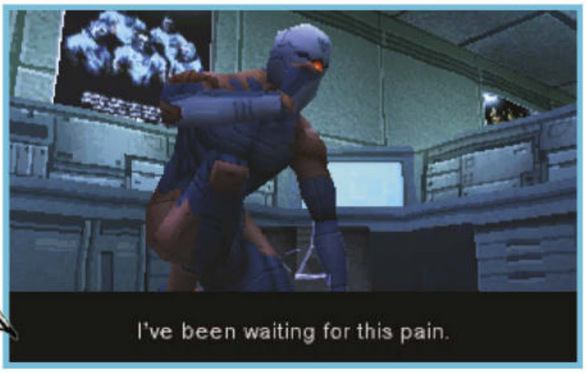


The clashing of bone and sinew?



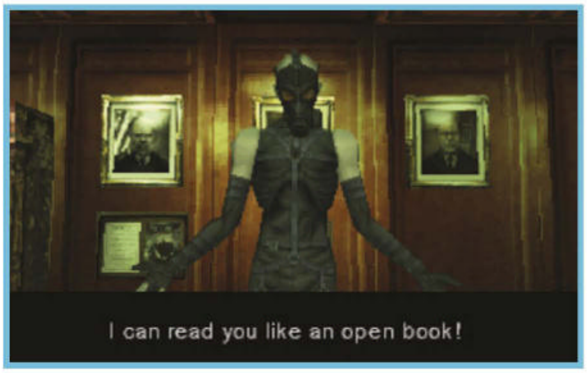
it's a ghost!!! ...

» [PlayStation] En este momento escucharás muchos murmullos escalofriantes; en realidad son nombres de estaciones de tren de Tokyo.



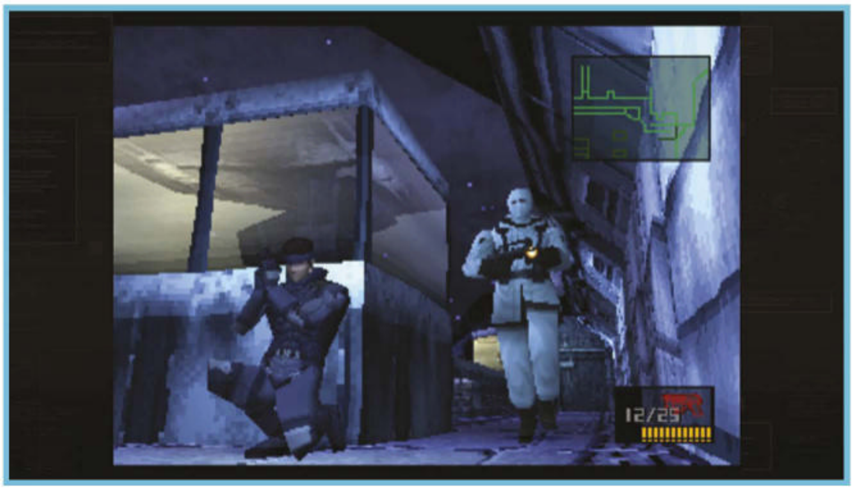
I've been waiting for this pain.

» [PlayStation] Todos tenemos nuestra lucha contra un jefe favorita. Esta contra Cyborg Ninja es fabulosa, por el doblaje y por cómo está guionizada.



I can read you like an open book!

» [PlayStation] Psycho Mantis tiene muchos trucos ingeniosos, pero el intercambio de mandos es uno de los momentos más meta e imaginativos vividos en un videojuego.



» [PC] La manera más sencilla de disfrutar del juego hoy día es en la reciente *Metal Gear Solid Master Collection Volume 1*. Eso sí, no está todo lo pulido que debería.

EL REMAKE DE METAL GEAR SOLID

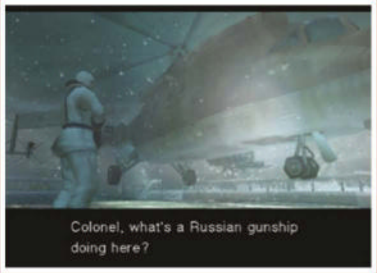
SNAKE SE INFILTRA EN GAMECUBE

■ Dados los enormes avances visuales que habían propiciado PS2 y GameCube solo un par de años tras haberse lanzado *Metal Gear Solid*, no era de extrañar que se planteara un remake de este. Titulado *Metal Gear Solid: The Twin Snakes*, cogió el juego original casi tal cual y lo convirtió en una versión actualizada de sí mismo. Konami y Nintendo se encargaron del remake, pero con *MGS3* en pleno desarrollo, Kojima no podía dedicarle tiempo así que recomendó a Silicon Knights por su trabajo en *Eternal Darkness*. Ryuhei Kitamura se encargó de las nuevas cinemáticas, sustituyendo las del original por su propia visión altamente influenciada por el cine de acción.

Dado que *MGS2* se había lanzado en 2001, gran parte del trabajo consistió en trasladar el juego original a ese motor. Esto traería, por supuesto, mejoras visuales, pero también elementos del juego que habían llegado con su secuela. Se añadió el poder disparar en perspectiva de primera persona, guardias con detección mejorada, colgarse de salientes y esconderse en taquillas. Incluso detalles menores como poder disparar a extintores deberían mejorar la experiencia general.

El problema es que si bien estos cambios tenían sentido en los escenarios de la segunda parte del clásico, los entornos de *Twin Snakes* se reconstruyeron de forma casi igual a como ya se encontraban en el original sin tener en cuenta los añadidos mecánicos lo cual trajo una experiencia inferior, incluso desequilibrada. Los disparos en primera persona permitían al jugador limpiar salas enteras de enemigos sin apenas moverse. Esto empeoraba aún más en los combates contra los jefes como el que manteníamos contra Ocelot, donde resultaba sencillo disparar al pistolero desde la otra punta de la sala mientras el pistolero se encontraba a cubierto. Se perdía mucho, en definitiva, de lo que mecánicamente funcionaba tan bien en *Metal Gear Solid*.

Incluso las nuevas y rutilantes cinemáticas añadieron momentos chorras (como Otacon cayéndose de culo en un momento más bien serio) o perdiéndose lo impactante de algunos monólogos con la interrupción de algún sonido plano o un doblaje menos capaz. Sobre el papel, *The Twin Snakes* debería haber sido un acierto seguro, pero se las apaña para fallar donde el original había dado en el blanco.



INVENTARIO ICÓNICO

LAS HERRAMIENTAS MÁS MEMORABLES DE SNAKE

MK23 SOCOM

■ Esta pistola con silenciador es tan parte de la identidad de Snake como su bandana, y es el primer arma a recoger en el juego. Los fans tuvieron ocasión de emocionarse de manera inesperada cuando el héroe regresó a Shadow Moses en *MGS4* y volvió a coger una de estas.

RACIÓN

(Rations)
Restores life
Use by pressing ○ while menu is open

■ El objeto que en el juego (y la franquicia) te cura se ha convertido en algo icónico y asociado a algunas mecánicas interesantes y novedosas. En el *Metal Gear Solid* original, por ejemplo, la ración se te congelaba y había que descongelarla (equiparla durante un rato) para que fuera comestible.

BANDANA

■ Desde un aspecto puramente visual, es un objeto importantísimo para Snake pues es uno de los elementos que más identificamos con el personaje. Si no te sometes a la tortura de Revolver Ocelot recibirás la bandana como regalo al final del juego, que podrás usar en una nueva partida para conseguir munición infinita.

CAJA DE CARTÓN

■ Hay algo intrínsecamente divertido en ver a Snake escabullirse por el entorno escondido dentro de una caja, y que funcione como herramienta de sigilo. Es uno de los 'artilugios' más reconocibles de la serie, y dio origen a una serie de chistes y referencias que inevitablemente se sucederían en títulos posteriores.

CIGARRILLOS

■ Lógicamente los títulos posteriores destacaron los problemas de salud que puede ocasionar el tabaco pero, aunque los cigarrillos de primeras parecen un objeto absolutamente inútil alucinas al comprobar que te permiten detectar los cables láser o, mejor aún, mitigar el temblor de tus manos cuando haces uso del rifle de francotirador.

> “LA SERIE HA SIDO TAN ICÓNICA, SIMPLEMENTE PORQUE TODOS SUS JUEGOS SON BRILLANTES”
> **FRANCOIS COULON**

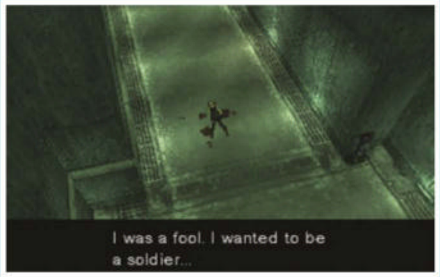
▶ Por vez primera, se pedía a los jugadores que no dispararan su arma —si podían evitarlo— y que, en su lugar, utilizaran el ingenio para superar un nivel. Fue una experiencia completamente nueva para muchos, sobre todo porque los anteriores *Metal Gear* habían pasado desapercibidos para la mayoría. “*MGS* nos mostró cómo deben hacerse las mecánicas de infiltración”, reconoce Francois, quien destaca especialmente las “reglas claras” que se proporcionan al usuario para que sepa exactamente qué está pasando en el juego y cómo reaccionar ante ello. “Un conjunto de reglas, completo y coherente, que marca el camino para cualquier juego de sigilo”, añade. “Si se elimina uno de sus elementos, la experiencia será aburrida, frustrante o ridícula. *MGS* estaba perfectamente ejecutado en ese sentido. No hay frustración: sabes cuándo pierdes, y no culpas al juego por ello”.

Tampoco se quiere decir con todo esto que no haya momentos de acción. De hecho, se pasa por alto el ritmo de *Metal Gear Solid* entre llamadas al Códec y la atenta vigilancia de los patrones de movimiento de las patrullas. Tenía sentido, pues, añadir momentos de combate obligatorio o batallas de relevancia. En 1998 la idea de un enfrentamiento contra un jefe ya era un concepto muy trillado, pero incluso con esto *Metal Gear Solid* encontró formas de mantener la frescura. La más obvia es la lucha contra Psycho Mantis, en la que los jugadores podían cambiar el mando al segundo puerto para evitar las capacidades de control mental del espeluznante guerrero telépata. Pero prácticamente todas las batallas contra jefes de *Metal Gear Solid* resultan memorables por una razón u otra: aprender que las balas no bastan contra Cyborg Ninja, una batalla de francotiradores en primera persona en mitad de una tormenta de nieve contra Sniper Wolf o un mano a mano contra un Metal Gear REX, son solo algunos de los combates estelares que *Metal Gear Solid* creó, y que aumentaron su inventiva e impacto con cada nueva entrega.

Metal Gear Solid fue el título que puso a Kojima en el mapa para toda una generación de jugadores, coronándole con el estatus de autor de una forma que ningún otro director de videojuegos ha conseguido. Hoy día es un título que rezuma personalidad, con su estricta visión de lo que es, lo que quiere hacer y cómo quiere hacerlo. Y aunque Kojima se ha apartado de la serie, durante más de dos décadas definió sus esfuerzos creativos. “La serie ha sido tan emblemática durante tanto tiempo, sencillamente porque todos sus juegos son brillantes”, afirma Francois. “¿Cuántas sagas han triunfado a lo largo de los años sin decaer lentamente y repetirse?”

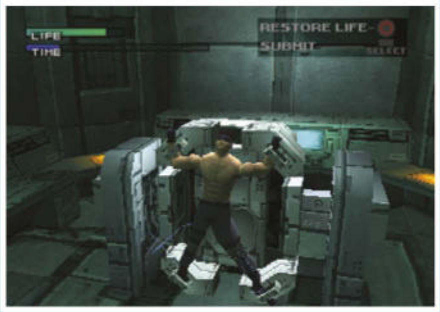
Francois señala la pureza de Kojima en el diseño de sus títulos, lo elevado de su visión y un equipo capaz de ejecutarlo todo a la perfección como las razones de la adoración por la serie. “Me resulta difícil medir el impacto del sr. Kojima en solitario frente al de Kojima y su equipo, pero para ser sincero, no importa. Un líder creativo en esta industria es alguien que puede transmitir su visión a otros miembros del equipo para que ellos también puedan aportar algo a la creación. No sé cómo gestiona el señor Kojima sus equipos, ¡pero el resultado habla por sí solo!”.

Sí, hay una historia tras los detalles de cómo Konami despreciaría después a Kojima, a su equipo y a la franquicia *Metal Gear*. Lo cierto es que solo unos pocos títulos han tenido el impacto cultural que *Metal Gear Solid* fue capaz de generar. Se convirtió en uno de los lanzamientos más importantes de PlayStation, introdujo la acción de espionaje táctico en una industria de gatillo fácil y justificó su relevancia como pasatiempo para desarrolladores y jugadores desesperados con que los videojuegos fueran aceptados como algo más que juguetes para niños. *Metal Gear Solid* demostró que los videojuegos podían ser mucho más que aplastar goombas y masacrar ciberdemonios. Y que podían competir con el cine. ✱

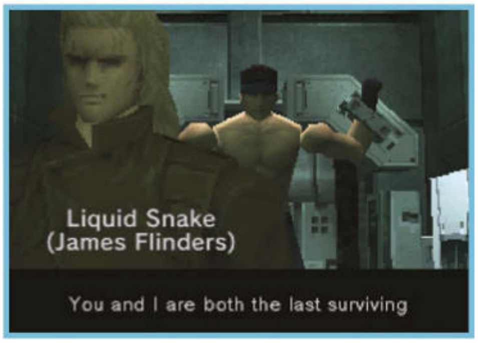


I was a fool. I wanted to be a soldier...

» [PlayStation] Meryl es el interés amoroso obligatorio pero con su arco de personaje pulido y detallado. Muchos juegos ejecutan erróneamente este planteamiento.

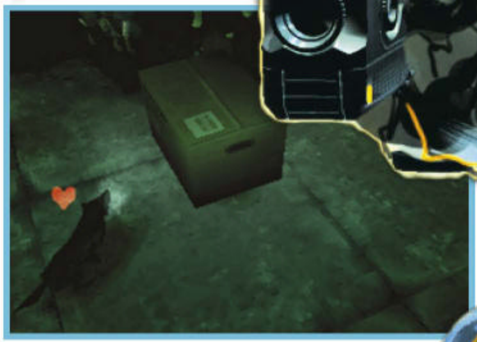


» [PlayStation] Necesitabas pulgares de acero para sobrevivir en esta sección del juego, pero también origina un divertido momento Códec que rompe la cuarta pared.



Liquid Snake
(James Flinders)

You and I are both the last surviving



» [PlayStation] Kojima es famoso por esconder huevos de pascua, como engañar a los perros lobo para que orinen en tu caja y puedas usarla para atravesar la cueva sano y salvo.

HISTORIA DEL HOMEBREW ESPAÑOL DE CPC

No todos los días se cumplen dos décadas, y menos cuando cada vez es más difícil mantenerse durante tanto tiempo, pero lo cierto es que la empresa fundada por Alan Sugar y cuyo ordenador de 8 bits creado en 1984 por, entre otros, Roland Perry, alcanzó tanto éxito en nuestro país, que aún hoy día existen personas que crean y publican sus nuevos juegos.

Aunque el Amstrad CPC cumple cuarenta años, también estamos de aniversario gracias al homebrew cepecero desarrollado en España, y es que se cumplen veinte años del primer videojuego casero tras el final de la etapa comercial del ordenador. He aquí un repaso a sus éxitos.

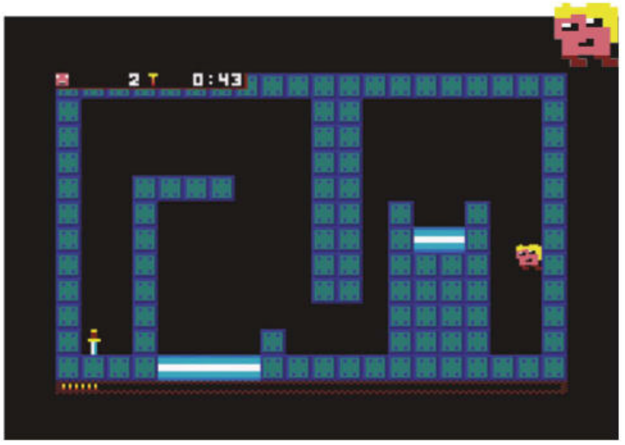
Texto de Atila Merino 'blackmores'

El inicio del desarrollo homebrew para el Amstrad CPC se remonta al final de la etapa comercial del mismo, allá por 1993, pero el origen de esta corriente en España hay que marcarlo con la publicación de *Columns* en 2004. Aunque es muy posible que en ese lapso de tiempo de diez años alguien desarrollara algún juego para CPC por su cuenta de forma casera, no fue hasta el año mencionado cuando se hizo público el primer trabajo de ese tipo gracias a los chicos de la web Computer Emuzone y su sello CEZ GS justo antes de que de allí surgieran algunos de los grupos más importantes y que hoy en día siguen dando guerra de manera independiente, como ESP Soft, The Mojon Twins y RetroWorks.

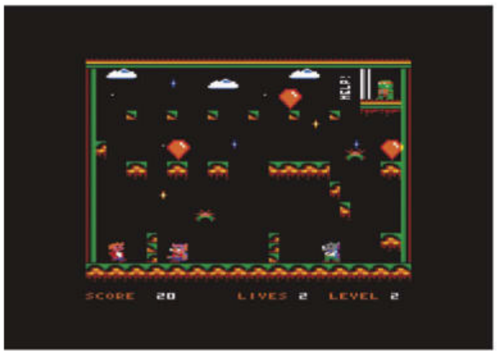
En la mencionada web creada por karnevi hace ya veinticinco años, se juntaron decenas y decenas de entusiastas de la Edad de Oro del software español que sabían programar, crear gráficos, portadas o músicas, así que este fue el germen del desarrollo homebrew de Amstrad CPC en nuestro país. Es cierto que países como Alemania o Francia llevaban años creando nuevos trabajos para el ordenador de Alan Sugar, pero, salvo excepciones, muchos eran puzles o aventuras conversacionales. Con el inicio del desarrollo patrio y el transcurso de los años, España se convirtió, por méritos propios, en el mejor y mayor creador de nuevos videojuegos para el CPC.

Pero no todo ha sido un camino de rosas, y es que los primeros años fueron muy complicados debido a la poca información disponible en comparación con la actualidad, a un número muy reducido de seguidores que ha ido aumentando considerablemente con el tiempo y a la aparición de CPCRetroDev, CPCTelera, Amstrad Eterno, GUA o AUA, entre otros. De entre todos los grupos surgidos del interior de Computer Emuzone, el único en desarrollar exclusivamente para CPC durante veinte largos años ha sido ESP Soft, una ramificación de la web Amstrad ESP dirigida por Carlos de Ana 'Litos' y creada en el año 2023.

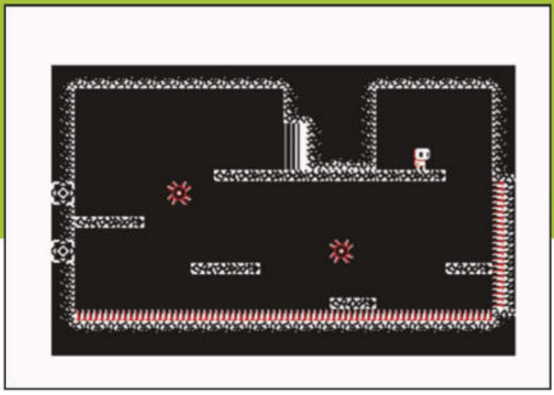
Precisamente, esta web contiene el fo-



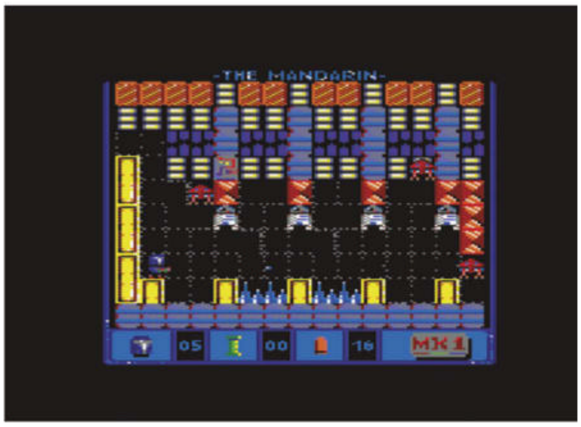
» ***Hair Boy* de Carlos Sevila fue una de las grandes sorpresas de la CPCRetroDev de 2016, consiguiendo un notable quinto puesto.**



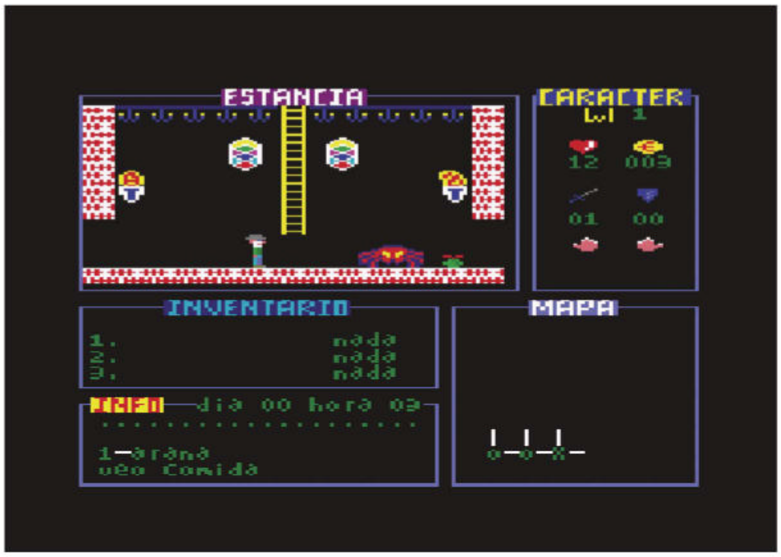
» **En *Heroes Rescue* de Defecto Digital (2016) teníamos que salvar a muchos personajes famosos.**



» *Miss Input* de Chupi Games fue primero en la CPCRetroDev del año 2019.



» *The Mandarin* fue creado por Mananuk en el año 2022.



» FitoSoft es un grupo reciente y *Transylvanian Castle* una de sus mejores obras.

ro español más importante sobre CPC, siendo un lugar de encuentro para decenas de desarrolladores que iniciaron aquí sus proyectos y donde se gestaron la mayoría de los nuevos videojuegos gracias a la gran comunidad que albergaba y que hoy día, por desgracia, ha ido perdiendo fuelle en favor de las redes sociales. En este foro no solo se han gestado grandes obras, sino que muchas otras se han quedado tristemente en el olvido.

Además de los grupos mencionados, hubo también en estos primeros años personas que crearon nuevos videojuegos para CPC, como César Nicolás González (CNGSoft) u Óscar Sánchez (Mochilote), siendo el primero uno de los desarrolladores que más tiempo lleva publicando obras homebrew, además siempre de una enorme calidad. Tampoco hay que olvidar a Topo sigloXXI, una iniciativa de Alfonso Fernández Borro, antiguo grafista de Topo Soft, que aunque no sea estrictamente homebrew, sí que añade a los clásicos de la compañía madrileña nuevas pantallas de carga y, como en el caso del *Viaje al Centro de la Tierra: Versión Extendida*, fases inéditas creadas en la actualidad.

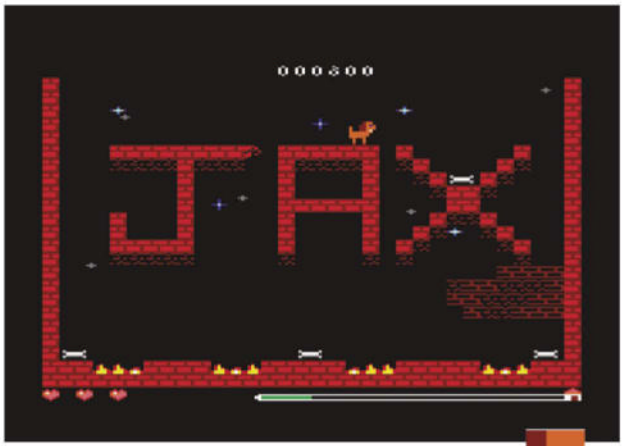
Casi diez años después del primer desarrollo homebrew español para CPC, aquel lejano *Columns* de CEZ GS y ESP Soft, empezó lo que se denomina la segunda época del homebrew nacional. A partir de 2013, aproximadamente, se van sumando nuevos grupos a la escena y la calidad general de los trabajos sufre una mejoría en todos los aspectos, cosa que también sucede con los equipos que ya existían. Gente como Relevo Videogames o RetroWorks publican sus primeros juegos en Amstrad CPC con un éxito rotundo.

Además, 2013 fue el año que vio nacer la competición CPCRetroDev gracias al profesor Fran Gallego y que a partir de su tercera edición abriría las puertas a desarrolladores que no estudiaran en la Universidad de Alicante, de donde surgió la idea. La creación de la CPCTelera (un conjunto de herramientas para desarrollar juegos de Amstrad CPC con mayor facilidad) por parte del mismo Fran Gallego, propició que mucha gente quisiera crear sus propios trabajos a partir de entonces. Un novato como Toni Ramírez ganó la edición de 2015 gracias a una versión primigenia de *Space Moves*, un homenaje en toda regla a Dinamic, la compañía de su infancia.

Precisamente en 2015 se creó Amstrad Eterno, una feria anual que lleva casi diez años apostando por el desarrollo homebrew y que otorga los premios más importantes de la escena a los juegos más destacados de cada año, ayudando a impulsar un poco más a los creadores. A lo largo de los años, muchos han sido los juegos españoles que han copado los primeros puestos de estos reputados premios.

2015 también vio nacer a 4MHz, un grupo fundado por un antiguo programador de la Edad de Oro del software español para Genesis Soft, con dos juegos que publicó Iber Soft a finales de los años ochenta. Hablamos de Javier García Navarro que, junto al grafista David Donaire y el músico McKlain, creó uno de los grupos más importantes de toda la escena homebrew de CPC, dedicándose en exclusiva al ordenador de Alan Sugar hasta el año 2018, momento en el que publicaron su último videojuego hasta la fecha.

Juegos como la aventura conversacional *El Cetro del Sol* de Toni Pera, el estreno de Juan J. Martínez 'reidrac' en CPC con *Space Pest Control* y el posterior *The Return of Traxtor*, la sorpresa de Rantan Games con su *Top Top*, los primeros trabajos de Javymetal y su Defecto Digital con *Elf* y *Heroes Rescue*, el *Vector Vaults* de Albertoven o el *Zombie Terror* de Bitzarro Games, entre muchos otros, fueron nutriendo al ordenador de Amstrad de buenos juegos en los años siguientes.



» Controlar el perrito en *Jax the Dog* (CapaSoft, 2023) es una auténtica delicia.

Por si fuera poco, en el año 2016, José Javier García Aranda creó 8BP (8 Bits de Poder), una librería con la que poder desarrollar juegos en BASIC de manera muy sencilla y con potentes funcionalidades. De ahí surgieron juegos como *Mutante Montoya*, *Anunnaki*, *Nibiru*, *Fresh Fruits & Vegetables*, *3D-Racing One*, *Space Phantom*, *Frogger Eterno*, *Eridu: The Space Port* o *Happy Monty*, entre otros.

En la actualidad, la escena homebrew española cepecera cuenta con decenas y decenas de grupos y personas que continúan creando videojuegos para nuestro ordenador favorito (Carlos Perezgrin, Carlos Sevila, Mananuk, FitoSoft, Pat Morita Team, Volcanobytes, Churrosoft, Voxeltower, CapaSoft, Dreamin' Bits, Salva Kantero, José Antonio Quijada, etc) algunos de mayor calidad y otros de menor, pero siempre con la ilusión de llevar su trabajo de manera altruista a los que nos siguen ilusionando este tipo de obras. ✱

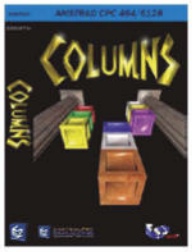
HOMEBREW

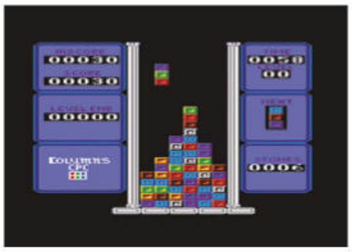
>> Nuevos desarrollos para sistemas clásicos

Columns

●2004 ●CEZ GS / ESP SOFT ●PUZLE

El juego que inició el desarrollo homebrew en nuestro país no es otro que un demake del puzle diseñado por Jay Geertsen en 1989 y que popularizó Sega con su Mega Drive ya en 1990. La versión realizada por ESP Soft, aún bajo el paraguas de Computer Emuzone, toma prestada la misma mecánica de juego en la que hay que unir tres o más cuadrados del mismo color para hacerlos desaparecer mientras van cayendo columnas de tres cuadrados de diversos colores que podemos alternar entre ellos. Adicción pura y dura.

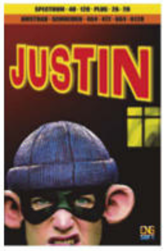


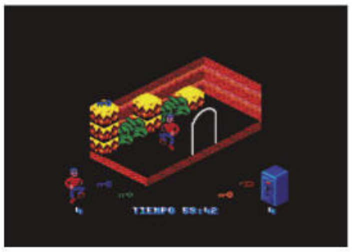


Justin

●2005 ●CNGSOFT ●AVENTURA

La opera prima de César Nicolás González supuso el regreso de uno de los personajes más queridos de Dinamic, el protagonista de *Dustin*, juego publicado por la compañía madrileña en 1986. *Justin* es, en realidad, la precuela de aquel, narrando la historia de su protagonista antes de que este fuera encarcelado en una prisión de máxima seguridad. Como el gran ladrón de guante blanco que es, el protagonista debe entrar en una mansión ajena y desvalijar las cuatro cajas fuertes de su interior (con uso de algo de dinamita) bajo una vista isométrica realizada en modo 0.



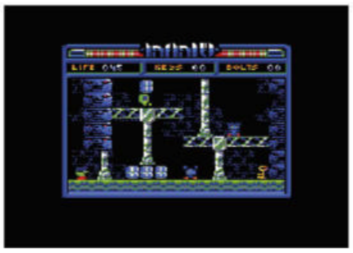


Phantomas Saga Infinity

●2006 ●CEZ GS / ESP SOFT ●PLATAFORMAS

El regreso del ladrón más famoso de Dinamic (con permiso de *Dustin*) se produjo de manera no oficial en 2006 de la mano de CEZ GS con desarrolladores que posteriormente formarían los grupos The Mojon Twins y ESP Soft. Desarrollado originalmente por na_th_an para ZX Spectrum, este adictivo plataformas fue portado a CPC por Raúl Simarro 'Artaburu', con gráficos de David Donaire 'DaDMaN' y música de Sergio Vaquer 'Beyker' y José Vicente Masó 'WYZ'. Al igual que en *Phantomas* y *Phantomas 2* (ambos de 1986), debemos recorrer una sucesión de pantallas haciendo uso de dos tipos de salto para avanzar.

AMSTRAD
PHANTOMAS SAGA
INFINITY

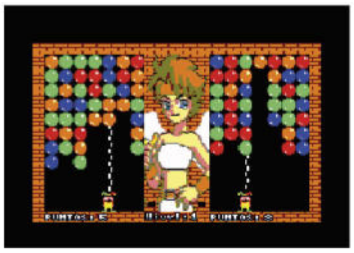


Magical Drop CPC

●2007 ●MOCHILOTE ●PUZLE

En los primeros años del homebrew español de CPC parecía que solo existían ESP Soft, CNGSoft o The Mojon Twins, pero Óscar Sánchez, alias Mochilote, desarrolló por su cuenta un demake del fabuloso puzle *Magical Drop* que Data East publicó para recreativa en 1995. *Magical Drop CPC* captura toda la esencia del original y nos permite partidas contra un segundo jugador que son una auténtica delicia. El objetivo del juego es recoger una columna de bolas y juntarlas con otra columna, tratando de hacer coincidir las del mismo color para que desaparezcan de la pantalla. Por desgracia, Mochilote no volvió a crear otro juego.

AMSTRAD
MAGICAL
DROP
CPC

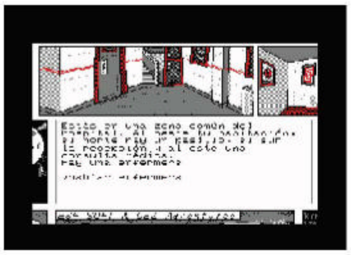


El Paciente 106

●2007 ●CEZ GS / ESP SOFT ●AVENTURA CONVERSACIONAL

Hubo un tiempo, entre finales de los años ochenta y principios de los noventa, en que las aventuras conversacionales cobraron una enorme importancia en el CPC, principalmente gracias a Aventuras AD, aunque poco después pasaron prácticamente al olvido en favor de las aventuras gráficas. *El Paciente 106* no solo es una de las mejores aventuras del género creadas por ESP Soft, sino también una de las imprescindibles dentro de toda la escena homebrew. Fue creado por Artaburu, con gráficos en modo 1 de José Ignacio Ramos, alias 'Kendroock'.

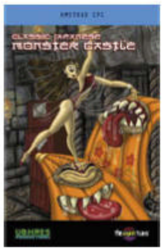
PACIENTE 106

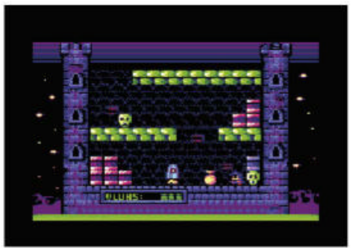


Nanako in Classic Japanese Monster Castle

●2009 ●THE MOJON TWINS ●PLATAFORMAS

The Mojon Twins es uno de los grupos que más videojuegos han creado en la escena homebrew, si no el que más. Además, con su motor MK1, conocido también como La Churrera, consiguieron que muchos desarrolladores crearan sus propios videojuegos con mayor facilidad. Este *Nanako* es uno de sus mejores trabajos de la primera época y el primero de la serie. El objetivo es ascender los veinticinco pisos de una torre ayudándonos por diversas cajas que debemos colocar.

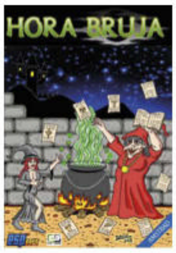


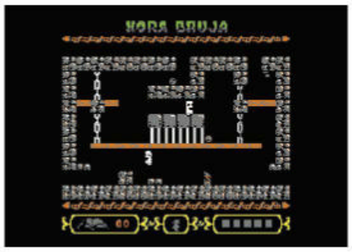


Hora Bruja

●2011 ●ESP SOFT ●AVENTURA DE PLATAFORMAS

Considerado uno de los mejores juegos de la primera etapa de ESP Soft, *Hora Bruja* es una aventura de plataformas con gráficos en modo 1 desarrollada al completo por gg. Controlando a una bruja encerrada largo tiempo, tendremos que escapar y recuperar por el camino las quince páginas arrancadas de nuestro libro de brujería. El juego cuenta con decisiones morales que repercuten en el final del mismo, un elemento siempre muy celebrado por los jugadores. Recorrer las mazmorras del castillo y sus exteriores es una auténtica delicia.

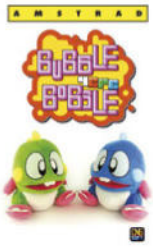


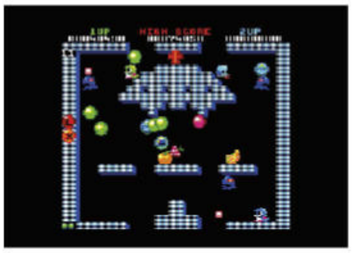


Bubble Bobble 4CPC

●2011 ●CNGSOFT ●ARCADE

La friolera de seis años tardó César Nicolás González en publicar su segundo juego tras el estupendo *Justin*. En esta ocasión lo hizo trayendo de vuelta uno de los grandes clásicos de las recreativas de los años ochenta, el adictivo arcade *Bubble Bobble* que Taito hizo público en 1986. Aunque el CPC ya tuvo su propia versión oficial, el juego no era tan bueno como le habría gustado a César, así que se propuso realizar la mejor adaptación posible del original, cosa que logró con creces. *Bubble Bobble 4CPC* es una joya para uno o dos jugadores simultáneos.

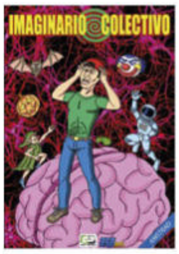


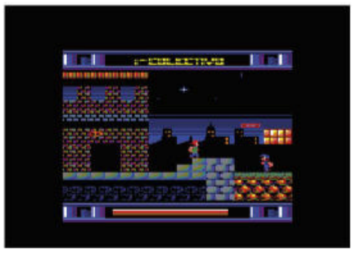


Imaginario Colectivo

●2012 ●ESP SOFT ●AVENTURA DE PLATAFORMAS

Se puede decir, sin temor a equivocarse, que *Imaginario Colectivo* fue el juego que hizo escalar un nuevo peldaño al cada vez más popular grupo ESP Soft. Esta colorida e hilarante aventura de plataformas está programada por gg, quién también se ocupó del apartado gráfico, aunque la genial banda sonora corrió a cargo de McKlain, convirtiéndose así en el primer juego de ESP Soft en el que trabajó. Su divertido y surrealista argumento, así como la inclusión de dos finales distintos y una jugabilidad impecable, convierten a *Imaginario Colectivo* en uno de los mejores trabajos que el grupo publicó en su primera etapa.

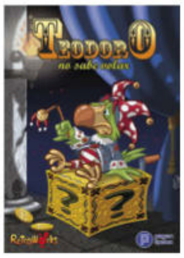


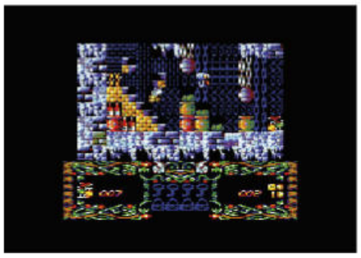


Teodoro no Sabe Volar

●2013 ●RETROWORKS ●AVENTURA DE PLATAFORMAS

Más conocidos por sus trabajos para ZX Spectrum y MSX, RetroWorks se estrenó en Amstrad CPC con esta sensacional aventura de plataformas protagonizada por un loro que no sabía volar. Aunque en esta ocasión, el bufón de la corte tendrá que salvar a todos los habitantes del castillo y a su propio rey recorriendo cada uno de los recovecos del mismo hasta alcanzar la torre en la que debe prender la llama para pedir ayuda a sus aliados. De estilo metroidvania, está programado por José Vila y destaca por los bonitos gráficos de DaDMaN y la banda sonora de WYZ.

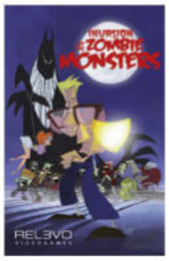


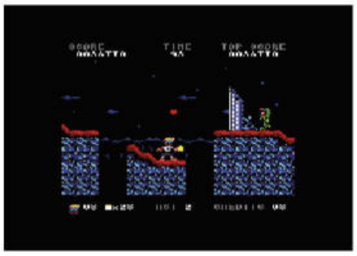


Invasion of the Zombie Monsters

●2013 ●RELEVO VIDEOGAMES ●ACCIÓN / PLATAFORMAS

El único juego de Relevo para CPC hasta el momento supuso el regreso de César Astudillo a la composición musical para el ordenador de Amstrad muchos años después de su último trabajo en Topo Soft. *Invasion of the Zombie Monsters* es un juego de acción y plataformas en el que no solo destaca la banda sonora de Gominolas, sino también los gráficos de Jon Cortázar y DaDMaN, y una ambientación de terror de serie B que supuso un cambio radical en lo visto hasta entonces en el homebrew del ordenador de Alan Sugar.

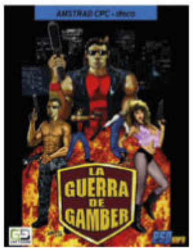

INVASION OF THE ZOMBIE MONSTERS
RELEVO VIDEOGAMES

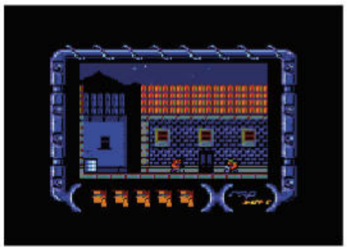


La Guerra de Gamber

●2014 ●ESP SOFT ●ACCIÓN

Tras *Imaginario Colectivo*, ESP Soft decidió seguir por el mismo camino creativo, aunque variando el plataformeo del primero por la acción. De hecho, el equipo desarrollador es el mismo, con gg como programador y grafista, y McKlain aportando unas geniales melodías a un juego que consta de tres niveles y dos fases de bonus, y cuya misión es acabar con los líderes de tres bandas criminales que controlan el distrito en el que vivimos. Contamos únicamente con una pistola con la que eliminaremos a decenas de enemigos.





HOMEBREW

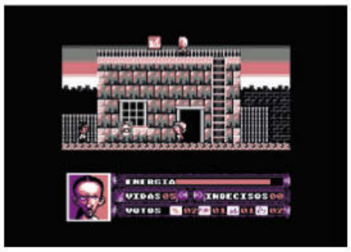
>> Nuevos desarrollos para sistemas clásicos

Adiós a la Casta - Episode I

●2015 ●4MHZ ●PLATAFORMAS

Aunque Javier García Navarro, programador de juegos como *Sabrina* y *Ormuz* (1988) para Iber Soft durante la Edad de Oro del software español, se estrenó en la etapa homebrew en 2012 con *Sardina Forever*, no fue hasta el año 2015 cuando publicó su primer trabajo como 4MHz junto a DaDMaN como grafista y McKlain como músico. Entre los tres crearon un divertidísimo plataformas en el que la política española, en forma de parodia, era la principal protagonista. Contaba con unos excelentes gráficos en modo 1 y una banda sonora de lujo.

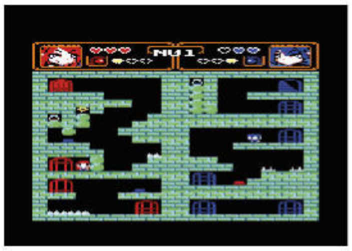
AMSTRAD CPC
ADIÓS A LA CASTA
EPISODE 1
p.i.



Top Top

●2015 ●RANTAN GAMES ●PLATAFORMAS / PUZLE

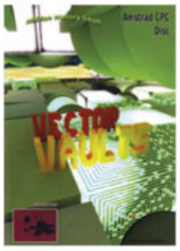
Una de las más gratas sorpresas de la prestigiosa competición CPCRetroDev llegó en 2015 de la mano de dos estudiantes de la Universidad de Alicante (Sandra Garzón y David Girón) que, bajo el nombre de Rantan Games, alcanzaron el tercer puesto con su *Top Top*, un divertido juego que mezclaba plataformas con puzle de inteligencia y que, dividiendo la pantalla en dos partes independientes, permitía a dos jugadores superar cada una de sus fases. En 2018 publicaron una versión ampliada que añadía nuevos elementos y algunas mejoras.

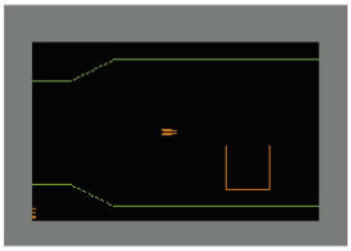


Vector Vaults

●2016 ●ALBERTOVEN ●ARCADE

Uno de los trabajos más originales del siglo XXI para CPC llegó de la mano de Alberto Rodríguez, más conocido como Albertoven. El desarrollador andaluz creó un juego completamente vectorial que en apariencia parecía un matamarcianos de scroll horizontal, pero que en realidad se trataba de un arcade en el que nuestra nave no podía disparar; de hecho, ni tan siquiera aparecen enemigos como tal, sino figuras geométricas que debemos esquivar. Con nueve niveles, *Vector Vaults* destaca por unos apartados técnicos sensacionales a pesar de su aparente sencillez gráfica.



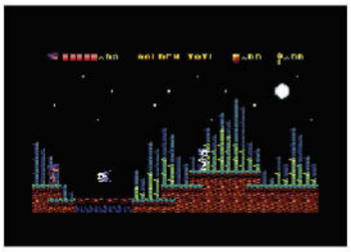


Golden Tail

●2016 ●REIDRAC ●AVENTURA DE PLATAFORMAS

Golden Tail no es el primer juego de Reidrac para Amstrad CPC, pues ese honor lo tiene *Space Pest Control*, publicado en 2015 para la CPCRetroDev, pero sí representa todo lo bueno que tuvieron a partir de entonces la gran mayoría de sus trabajos. *Golden Tail* es el tercer juego de Juan J. Martínez que, como es habitual, se encargó de todos sus apartados. En esta aventura de plataformas controlamos a un ninja que tiene la habilidad de desaparecer y aparecer a una distancia diferente, superando de esta manera los diversos enemigos y trampas que hay en el camino.

黄金の尾
golden tail
poly.play

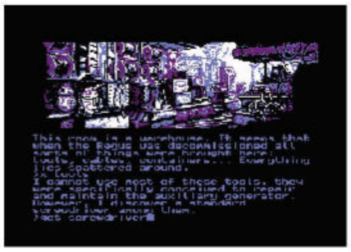


Doomsday: Lost Echoes

●2016 ●DOOMSDAY PRODUCTIONS ●AVENTURA CONVERSACIONAL

Tras unas cuantas aventuras conversacionales de gran nivel publicadas de manera homebrew, el grupo Doomsday Productions maravilló a todos los fans del género con su opera prima. *Doomsday: Lost Echoes* es, seguramente, una de las mejores aventuras jamás publicada gracias a un apartado gráfico excepcional en modo 1 y un argumento de ciencia ficción digno de las mejores novelas del género. Daniel Castaño y Alberto Riera son los responsables de esta obra maestra que no abandonaremos hasta visualizar su gran final.

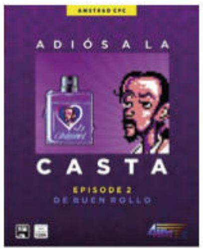
DOOMSDAY
LOST ECHOES
poly.play

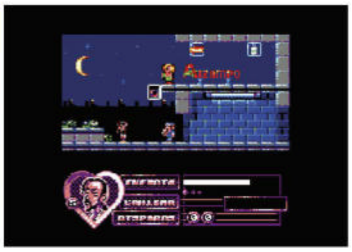


Adiós a la Casta - Episode 2: De Buen Rollo

●2016 ●4MHZ ●PLATAFORMAS

El éxito de la primera entrega obligó a 4MHz a lanzar una continuación basada en la clase política de nuestro país. Este segundo trabajo mantenía a Javier García en la programación y a McKlain en la música, pero cambiaba a David Donaire por Juan Esteban Olmo en labores gráficas, lo que se tradujo en el aspecto visual más representativo de 4MHz a partir de entonces.



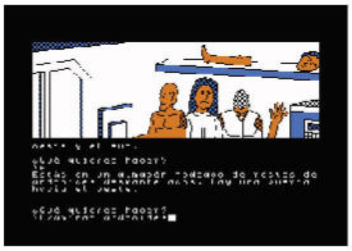


Cero Absoluto

●2016 ●ESP SOFT ●AVENTURA CONVERSACIONAL

El fructífero grupo de ESP Soft ya había realizado diversas aventuras conversaciones con antelación, pero con *Cero Absoluto* dieron un paso más, creando una de las aventuras de ciencia ficción más atractivas que conocemos. Las gracias hay que dárselas principalmente a David Macho y Jesús Mayoral por el fantástico argumento, aunque no hay que olvidarse de la genial música compuesta por Barón Ashler. Creada con el parser DAAD, *Cero Absoluto* cuenta con dos partes y un apartado gráfico sencillo, pero muy efectivo.

AMSTRAD CPC - disco
CERO ABSOLUTO

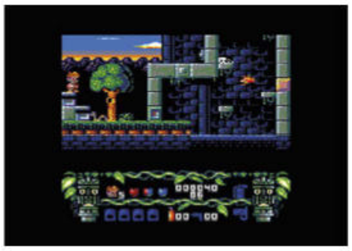


El Tesoro Perdido de Cuauhtémoc

●2017 ●4MHZ ●AVENTURA DE PLATAFORMAS

La obra maestra de 4MHz y uno de los mejores juegos de toda la etapa homebrew del CPC fue el tercer trabajo consecutivo de 4MHz. Con todo lo aprendido en sus dos anteriores proyectos, el mismo equipo que realizó el segundo episodio de *Adiós a la Casta* fue capaz de mejorarlo en todos los apartados y presentar una aventura de plataformas a todo color con una ambientación azteca sobresaliente. Para alcanzar el preciado tesoro deberemos recoger diversos objetos y utilizar sabiamente la pistola y la dinamita.

AMSTRAD
EL TESORO PERDIDO DE CUAUHTEMOC

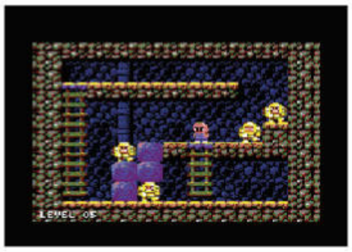


Baba's Palace

●2017 ●AZICUETANO ●PUZLE

Rafa Castillo era un desconocido en el mundo homebrew hasta que publicó su primer videojuego para Amstrad aprovechando la celebración de la CPCRetroDev del año 2017 en la que resultó ganador indiscutible. Acompañado de McKlain en labores musicales, el desarrollador alicantino creó un interesante y extenso juego de inteligencia basado en el *Catrap* de Game Boy (Asmik, 1990) y compuesto por un centenar de niveles de dificultad creciente. La mecánica es muy sencilla, pues debemos eliminar a todos los enemigos en pantalla haciendo uso de bloques de piedra y un segundo protagonista que aparecerá en ciertas fases.

BABA'S PALACE

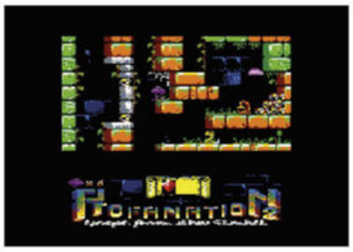


Profanation 2:
Escape From Abu Simbel

●2017 ●4MHZ ●AVENTURA DE PLATAFORMAS

La unión de tres de los talentos más grandes de la escena homebrew (Daniel Celemín como grafista, Javier García Navarro y McKlain como músico) dio como resultado el regreso de uno de los mayores clásicos de la Edad de Oro del software español: el *Abu Simbel Profanation* publicado por Dinamic en 1985. Esta aventura de plataformas de preciosos gráficos continúa la historia allí donde se quedó en la primera entrega y es todavía más difícil que aquella.

PROFANATION 2



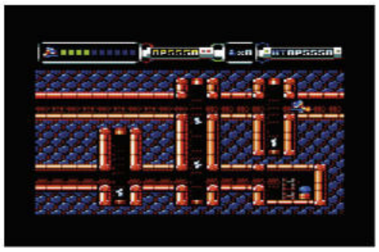
The Dawn of Kernel

●2018 ●REIDRAC ●AVENTURA DE ACCIÓN

¿Quién no recuerda el clásico *Cybernoid* y su secuela, desarrollados por Raffaele Cecco y publicados por Hewson Consultants en 1988?

Juan J. Martínez, gran fan de aquella saga, aprovechó la ocasión para realizar un excelente homenaje al trabajo de Cecco. *The Dawn of Kernel* es una aventura de acción en la que controlamos una nave que debe recorrer un laberíntico complejo desactivando trampas y eliminando a todos los enemigos que nos vayan saliendo al paso.

THE DAWN OF
KERNEL

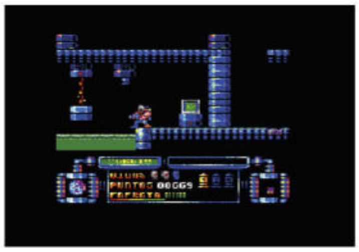


Galactic Tomb

●2018 ●ESP SOFT ●ACCIÓN

Aunque ESP Soft llevaba años y años demostrando de lo que eran capaces juego tras juego, no fue hasta 2018 cuando publicaron su mejor trabajo hasta el momento en lo que supuso el salto definitivo al podio de los mejores equipos homebrew del siglo XXI. Artaburu, Juan Esteban Olmo y McKlain fueron los responsables de desarrollar esta precuela no oficial del recordado *Game Over* que Dinamic publicó en 1987. A sus excepcionales gráficos y banda sonora se suma una gran ilustración de portada de Lorena Azpiri.

GALACTIC TOMB
ESP soft



HOMEBREW

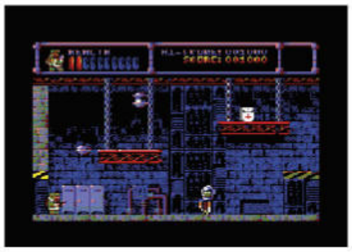
>> Nuevos desarrollos para sistemas clásicos

Operation Alexandra

●2018 ●4MHZ ●AVENTURA DE ACCIÓN

Ya con Azicuetano como parte del equipo de 4MHz tras su excelente *Baba's Palace*, el prestigioso grupo publicó su último videojuego para CPC hasta el día de hoy. Pero lo hicieron despidiéndose a lo grande, con un trabajo excelente que ganó numerosos premios, como la CPCRetroDev de 2018. JGN lo volvió a bordar como programador, mientras que Azicuetano y McKlain hicieron una labor excelente en gráficos y música. Esta aventura de ciencia ficción nos mantiene atrapados hasta ver su sorprendente final.

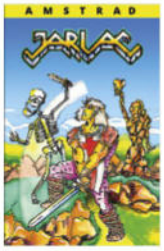
OPERATION ALEXANDRA
INSTRUCTION MANUAL
4MHz

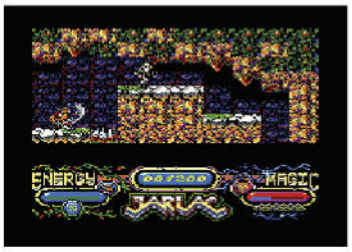


Jarlac

●2018 ●RETROBYTES PRODUCTIONS ●AVENTURA DE ACCIÓN

Tras su debut en Amstrad CPC con el notable *Outlaws* (2016) y el posterior *The World War Simulator: Part II* (2018), Retrobytes Productions publicó el genial *Jarlac*, una aventura de acción en la que debíamos encontrar trece corazones petrificados y devolverlos a la vida mediante el uso de la magia para así despetrificar a la amada del protagonista, convertida por el malo de turno. *Jarlac*, programado por Toni Ramírez, tiene un gran mapeado y cuenta con notables gráficos de Alex Layunta y una banda sonora espectacular de José A. Martín.

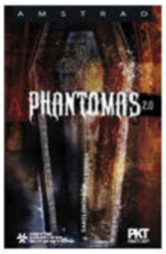




Phantomas 2.0

●2019 ●PAKETE SOFT ●AVENTURA DE PLATAFORMAS

La segunda parte de *Phantomas* (la primera que vio la luz en Amstrad CPC allá por 1986 gracias a Emilio Salgueiro y Dinamic) tampoco se ha escapado de tener su propio remake. La ópera prima de Pakete Soft (formado por Santiago Ontañón y Jordi Sureda) supuso un buen lavado de cara, pues la música y los gráficos se rehicieron por completo, ahora en un modo 0 mucho más vistoso. El ladrón robot de Andrómeda debe encontrar al Conde Drácula recorriendo su complejo castillo y eliminarlo para siempre, pero antes debemos recoger cuatro llaves y varios objetos, y abrir las seis contraventanas mágicas para que entre la luz del Sol.



Pinball Dreams

●2019 ●BATMAN GAMES ●ARCADE

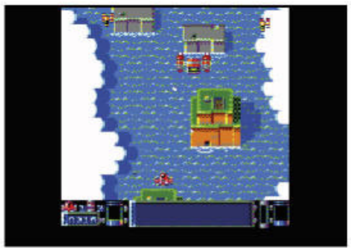
Después de hacerse un gran nombre en la demoscene creando diversas obras técnicamente sorprendentes (destacando la de *Batman Forever* de 2011), el Batman Group decidió crear su primer videojuego para el ordenador de Alan Sugar bajo el sello Batman Games. El juego elegido fue *Pinball Dreams*, el clásico arcade que Digital Illusions creó en 1992 para el Commodore Amiga y que fue trasladado al CPC de manera magistral. La labor conjunta de todo el equipo logró replicar un juego casi exacto a la versión original en la que no faltaba de nada y tenía un apartado gráfico brutal.

AMSTRAD CPC DISK
pinball
Dreams

Red Sunset

●2020 ●ESP SOFT ●MATAMARCIANOS

El equipo de ESP Soft había desarrollado videojuegos de muy distintos géneros, pero no fue hasta el 2020 cuando se atrevieron con los matamarcianos. El mismo equipo que había creado *Galactic Tomb* desarrolló este shoot 'em up de scroll vertical y sensacional apartado gráfico en modo 0, sello de identidad de Juan Esteban Olmo. A lo largo de tres extensas fases, debemos eliminar decenas de enemigos y sus jefes finales en un juego que cuenta con el regreso de Ricardo Machuca (Dinamic, Dro Soft) a la ilustración de portadas de CPC.



Alcon 2020

●2020 ●ABALORE GAMES ●MATAMARCIANOS

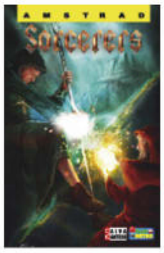
El 2020 supuso un gran año para el género de los matamarcianos, pues además de *Red Sunset* pudimos disfrutar del estupendo *Alcon 2020*, un juego creado por Celestino Fernández 'Abalore', con gráficos de Richard Gatineau 'ToTO' y música de Julien Nevo 'Targhan', dos de los desarrolladores franceses más prestigiosos de la escena homebrew. *Alcon 2020* es un remake del *Slap Fight* publicado por Imagine en 1987, aunque esta nueva versión es prácticamente idéntica a la original de recreativa (Toaplan, 1986).

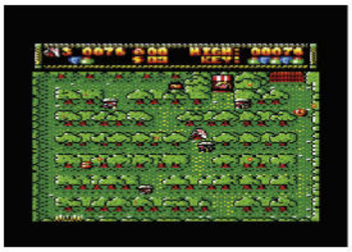
ALCON 2020
ABALORE GAMES

Sorcerers

●2020 ●SALVA KANTERO ●ARCADE

Tras su debut en CPC con el divertido *Robbie Strikes Back!* (versión 2018 de *Pssst*, el clásico de Ultimate Play the Game publicado en ZX Spectrum en 1983), Salva Kantero se atrevió con un juego original cuya premisa era controlar a un aprendiz de hechicero que debe llegar a la biblioteca donde se encuentra su padre. Para ello tiene que superar doce fases en las que abrir las puertas selladas con magia, por lo que tiene que reunir, en el orden adecuado, todos los ingredientes de la poción necesaria. Enorme jugabilidad y una banda sonora de diez compuesta por McKlain.

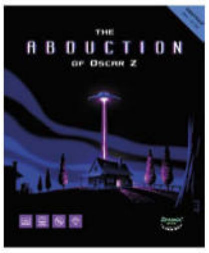


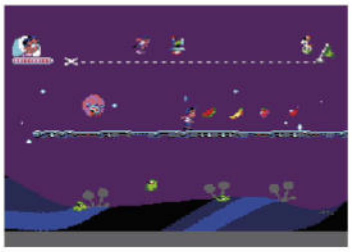


The Abduction of Oscar Z

●2020 ●DREAMIN' BITS ●ARCADE

El juego ganador de la CPCRetroDev de 2020 fue una demostración de Tulo sobre conocimientos técnicos del CPC, pues los gráficos se muestran a todo color y a pantalla completa con un scroll de pantalla excepcional. Dreamin' Bits venía de crear su primer trabajo (*Criss, Odd Prelude*, 2017), pero con *The Abduction of Oscar Z* demostraron todo su potencial gracias a un arcade que hoy llamaríamos del tipo endless runner, con un gran apartado gráfico de Alberto Hache y una buena banda sonora de Gryzor87.

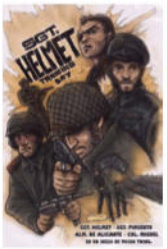


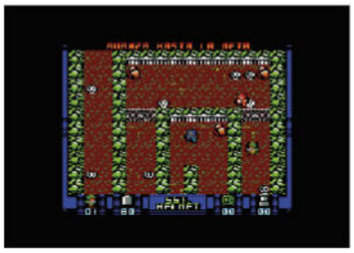


Sgt. Helmet Training Day 2020

●2020 ●THE MOJON TWINS ●ACCIÓN

Con tantos grandes juegos publicados por The Mojon Twins a lo largo de su extensa historia, es difícil decidir cuales son sus mejores trabajos, pero si hay uno que merezca especial atención es este *Sgt. Helmet Training Day 2020*. Alejado del género de las plataformas al que nos tienen acostumbrados, en esta ocasión estamos ante un juego de acción con vista cenital que, por momentos, recuerda al mítico *Ikari Warriors* (Elite, 1986). La obra de na_th_an y Anjuel cuenta con ocho extensas misiones en las que debemos realizar alguna tarea en particular, como rescatar rehenes o recoger una cierta cantidad de bombas.

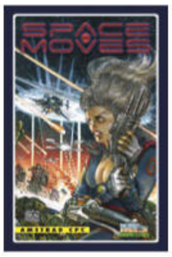


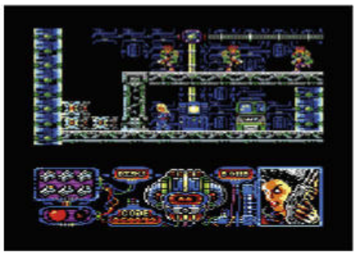


Space Moves

●2020 ●RETROBYTES PRODUCTIONS ●ACCIÓN

Aunque la versión original data de 2015, cuando Toni Ramírez, aún en solitario, creó el *Space Moves* con el que ganó la CPCRetroDev de ese año, no fue hasta cinco años después cuando, ya formando parte de Retrobytes Productions junto al grafista Alex Layunta y los músicos José Antonio Martín y McKlain, lanzaron su obra maestra y uno de los más grandes juegos homebrew del ordenador de Amstrad. Con dos partes totalmente diferenciadas y de distintos géneros, *Space Moves* podría haber salido durante la Edad de Oro bajo el sello de Dinamic y haber vendido miles de copias. La portada fue obra de Juan Giménez.

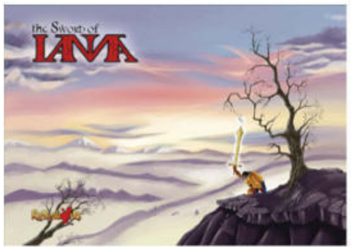


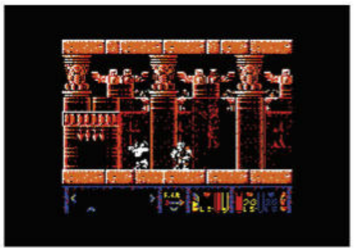


The Sword of Ianna

●2020 ●RETROWORKS ●AVENTURA DE ACCIÓN

Tuvieron que pasar siete largos años para que RetroWorks publicara su segundo trabajo en CPC. *The Sword of Ianna* ya había salido en ZX Spectrum y MSX2, pero gracias al empeño de Rafael Pardo 'Spirax', llegó también al CPC. Esta aventura de acción con toques de rol y plataformas está considerada una obra maestra con gráficos de Pagantipaco y banda sonora de McAlby.

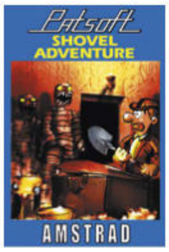


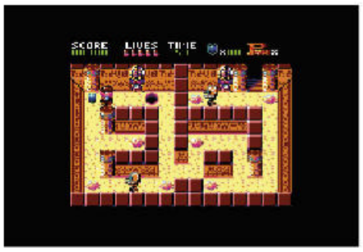


Shovel Adventure

●2021 ●PAT MORITA TEAM ●ARCADE

El primer videojuego del Pat Morita Team para CPC tras unos cuantos éxitos en ZX Spectrum fue presentado a la CPCRetroDev de 2021, logrando el primer puesto y otros varios premios que confirmaban el buen momento del grupo liderado por Antonio Pérez 'Greenweb Sevilla'. Inspirado en el clásico *Oh Mummy* (Gem Software, 1984) e incluso imitando el estilo de portada de Amsoft en los años 80, *Shovel Adventure* es un adictivo arcade con cuarenta y cuatro fases, buenos gráficos de Errazking y genial banda sonora de McKlain.





HOMEBREW

>> Nuevos desarrollos para sistemas clásicos

Siemb Chronicles: Arkos the Traitor

●2021 ●ESP SOFT ●ACCIÓN

El universo de *Game Over* da para mucho, y eso es lo que debieron pensar en ESP Soft para realizar este juego que por un lado es precuela de *Galactic Tomb* y por el otro la continuación directa del juego de Dinamic. Se divide en dos cargas, cada una de las cuales presenta una época diferente a la otra, aunque ambas están cargadas de acción. Está desarrollado por el trío estrella de ESP Soft, es decir, Artaburu (programación), Juan Esteban Olmo (gráficos) y McKlain (música), los cuales han creado un juego maravilloso.

SIEMB CHRONICLES
ARKOS THE TRAITOR
ESP SOFT

Los Amores de Brunilda

●2021 ●RETROWORKS ●AVENTURA

Muchos años tardó en llegar al CPC uno de los dos mejores juegos de RetroWorks, pues apareció originalmente en ZX Spectrum allá por 2013 y más tarde, en 2019, vio la luz en MSX2. Esta superlativa aventura adaptada por Spirax y con gráficos en modo 0 del propio Pagantipaco es, posiblemente, uno de los mejores juegos homebrew de todo el catálogo de Amstrad y competiría de tú a tú con las mejores obras publicadas en la Edad de Oro. Tiene combates al estilo de *Guitar Hero* y una banda sonora brutal de WYZ y Mikomedes.

CPC Soccer 22

●2022 ●VOXEL TOWER ●DEPORTIVO

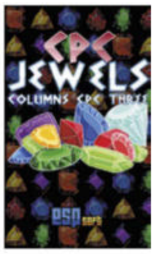
A pesar de que en 2021 voxeltower había publicado el *CPC Soccer* original, no fue hasta un año después cuando sacó una nueva versión que añadía muchas mejoras, solventaba diversos problemas del primero y cambiaba el apartado gráfico en modo 1 y cuatro colores del anterior por el modo 0 de dieciséis colores que le daba un aire más espectacular. *CPC Soccer 22*, desarrollado al completo por Israel Román, es uno de los mejores simuladores de fútbol que existen en CPC debido al mimo con el que ha tratado cada uno de sus apartados y todo lo relacionado con el deporte rey. En partidas multijugador la diversión aumenta.

AMSTRAD
CPC SOCCER
22

CPC Jewels: Columns CPC Three

●2022 ●ESP SOFT ●PUZLE

Como grandes aficionados a los puzles de inteligencia, el equipo de ESP Soft volvió a crear un clon del popular *Columns*. Atrás quedaron su opera prima (*Columns*, 2004) y *Totems: Columns CPC Two* (2012), pues *CPC Jewels: Columns CPC Three* los supera a ambos en todos los aspectos, pero principalmente en el visual, con un apartado gráfico precioso obra de Juan Esteban Olmo. Programado de nuevo por Artaburu, se pueden realizar partidas contra la CPU o contra un segundo jugador mientras suenan unas impecables melodías. Juntar piezas de colores nunca había sido tan divertido como en este indispensable puzle de inteligencia.

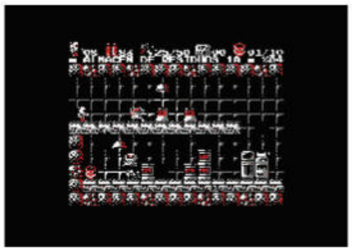


Red Planet

●2022●SALVA KANTERO●AVENTURA DE PLATAFORMAS

Alejándose un poco del género arcade con el que había desarrollado sus juegos previos y con el que se siente más cómodo, Salva Kantero se animó con una aventura de plataformas desarrollada con el motor MK1 de The Mojon Twins. Con unos atractivos gráficos en modo 1, *Red Planet* se presenta como una obra de ciencia ficción en la que debemos hacer estallar una estación minera con todos sus malignos habitantes dentro. Tenemos que recoger y colocar diez explosivos, además de mantener nuestro nivel de oxígeno siempre elevado.

AMSTRAD
RED PLANET



Revenge of Trasmoz

●2023 ●VOLCANO BYTES ●ARCADE

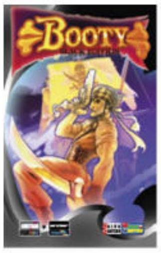
El primer trabajo de Borja de Tena ‘Volcanobytes’ en el ordenador de Amstrad era una secuela directa de *The Curse of Trasmoz*, publicado para ZX Spectrum en 2020. Como aquel, se trata de un arcade de plataformas enormemente adictivo (sobre todo en el modo para dos jugadores) y que cuenta con un apartado gráfico sensacional del propio Borja. *Revenge of Trasmoz* se compone de doce niveles de pantalla estática divididos en tres mundos. Está programado por Carlos Perezgrín, tiene música de Greenweb y una gran jugabilidad.

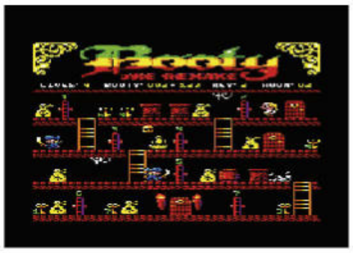
REVENGE OF
TRASMOZ

Booty: The Remake

●2023 ●SALVA KANTERO ●ARCADE

Lo último de Salva Kantero para el ordenador de Alan Sugar es un remake del *Booty* original publicado en CPC por Firebird en el año 1984. La versión del desarrollador andaluz mejora, y mucho, todos los apartados del original, desde el remozado aspecto gráfico en modo 0 que ahora luce sensacional, hasta las excelentes melodías de Greenweb. Controlamos a un grumete que debe hacerse con todos los tesoros que hay distribuidos en las veinte pantallas que componen las bodegas del barco en el que trabaja. Es altamente adictivo gracias a buenas dosis de puzle.

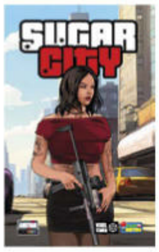


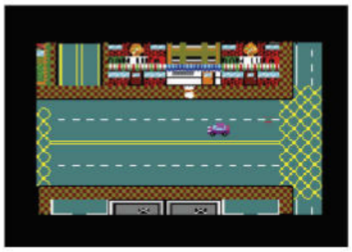


Sugar City

●2023 ●VOXEL TOWER ●ACCIÓN

Poco a poco, voxeltower se ha ido convirtiendo en uno de los mejores desarrolladores de la escena cepecera, sobre todo gracias a juegos que siempre ofrecen algo diferente al resto y que suelen incluir novedades en la parte técnica y jugable. *Sugar City* es una especie de versión reducida de juegos de mundo abierto como *Grand Theft Auto*, que se desarrolla en la ciudad Sugar (por el fundador de Amstrad) y en la que debemos realizar diversas misiones contra otras bandas recorriendo la ciudad a pie o en coche. Fue segundo en la CPCRetroDev del año 2023.

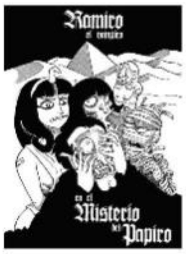


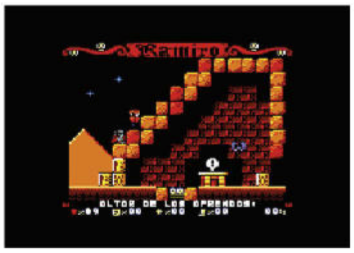


Ramiro el Vampiro. En el Misterio del Papiro

●2023 ●THE MOJON TWINS ●PLATAFORMAS

The Mojon Twins continúan incansables publicando videojuegos para CPC, como esta cuarta entrega de la saga del vampiro Ramiro tras *Ramiro el Vampiro: En el Bosque del Suspiro* de 2022. Anjuel y na_th_an nos traían otro gran juego de plataformas cargado de humor (esta vez ambientado en el antiguo Egipto) en el que debemos recuperar los cuatro trozos de un papiro. Como suele ser habitual, cuenta con la banda sonora de David Sánchez, el 'Murciano'.

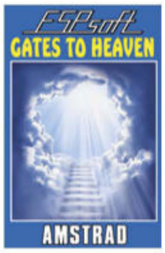


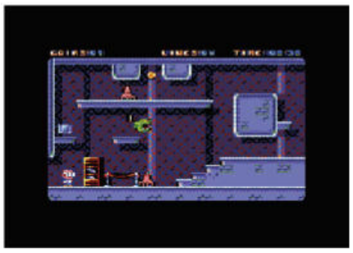


Gates to Heaven

●2023 ●ESP SOFT ●PLATAFORMAS

Concebido como recompensa para el crowdfunding de un libro dedicado íntegramente al Amstrad CPC, *Gates to Heaven* supone la continuación del clásico *Gates to Hell* que la propia ESP Soft publicó en 2006. Retomando el control de Ruperto González, hemos de cruzar tres fases llenas de plataformas y personajes del cine, el cómic, los videojuegos y la literatura de los años ochenta, y localizar tres programas informáticos. El trabajo de Artaburu en la programación y de Juan Esteban Olmo en los gráficos es digno de mención, haciendo que *Gates to Heaven* se convierta en uno de los mejores plataformas del siglo XXI.

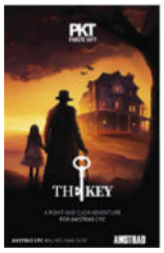


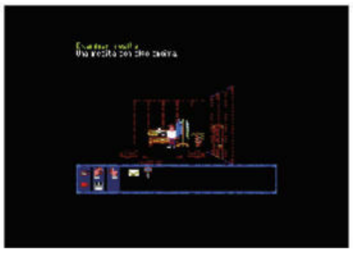


The Key

●2024 ●PAKETE SOFT ●AVENTURA GRÁFICA

Después de triunfar con *Phantomas 2.0*, la pareja que conforma Pakete Soft sorprendió con algo que parecía imposible en un CPC: el desarrollo de una aventura gráfica al más puro estilo de las que LucasArts y Sierra Online desarrollaron principalmente durante los años ochenta y noventa. El programador Santiago Ontañón y el grafista Jordi Sureda regresan por la puerta grande con un juego cuyo argumento es sensacional y en el que deberemos estrujarnos el cerebro mientras exploramos cada habitación en busca de pistas y objetos que utilizar.



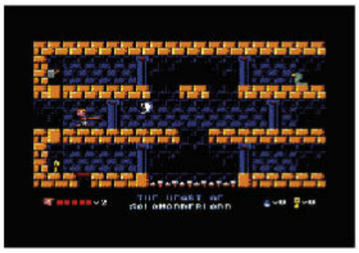


The Heart of Salamanderland

●2024 ●REIDRAC ●AVENTURA

El empeño de Reidrac por crear auténticos juegazos no cesa con el paso de los años, y es que tras el impecable *Hyperdrive*, un matamarcianos de 2022, nos trae esta preciosa aventura de plataformas y acción que destaca en los tres apartados básicos: gráficos, música y jugabilidad. Consta de 55 niveles que debemos recorrer para encontrar la joya llamada el Corazón de Salamanderland.

THE HEART OF SALAMANDERLAND



PAPRIUM™

EL COOL GROOVE DEL DATENMEISTER

TRAS UN POLÉMICO DESARROLLO DE OCHO AÑOS, WATERMELON GAMES LANZABA A FINALES DE 2020 SU BRUTAL BEAT 'EM UP PARA MEGA DRIVE, INSPIRADO EN LOS NOVENTA. LA AMBICIÓN DEL CHIP DEDICADO, EL 'DATENMEISTER', LO LLEVARÍA A CONVERTIRSE EN UNO DE LOS JUEGOS MÁS AVANZADOS A NIVEL SONORO PARA UN SISTEMA DE 16 BITS.

Texto de Edgar S. Fuentes

Año 8A2. La Tierra ha sido reducida a cenizas. Aquellos supervivientes del invierno nuclear se reúnen en una nueva megalópolis en el mar Amarillo, la ciudad de *Paprium*. Así comienza uno de los proyectos más sonados de la escena retro de los últimos años, una carta de amor a grandes beat 'em up de todos los tiempos como *Streets of Rage*, *Final Fight*, *Cadillacs & Dinosaurs* o *Double Dragon*, envasado en un cartucho de 80 megas para disfrutar de toda su gloria en la máquina 16 bits de SEGA. Watermelon Games, liderados por Gwénaël Godde alias 'Fonzie', iniciaron este desarrollo en 2012 —conocido como *Project Y* en sus primeros compases— tras realizar una encuesta en la que el público eligió tanto la plataforma como la temática. En una entrevista para Red Bull con Damien McFerran, Fonzie exponía algunos de los problemas que debieron afrontar durante el turbulento proceso: "Hacer un juego 2D para un hardware de 1988 requiere habilidades muy específicas con limitaciones inimaginables para los artistas y programadores de hoy en día. Todos nuestros juegos favoritos de mediados de los noventa fueron creados por los mejores talentos de la época, que ya contaban con más de una década de experiencia y millones de dólares de la compañía como respaldo. Todas esas habilidades desaparecieron con los juegos en 3D o los sistemas de juego más avanzados. Por lo tanto, consolidar un equipo para impulsar un proyecto así fue un gran reto, por mucho dinero que se quiera lanzar. Mucha gente se unió, mucha gente abandonó".

Paprium tuvo su punto fuerte en el audio desde el principio. Para poder sortear las limitaciones técnicas del hardware de Mega Drive, el equipo de Watermelon encargó un chipset personalizado, el DATENMEISTER, que no solo expandía la memoria y aportaba otras funciones, sino que multiplicaba las posibilidades sonoras: "Mega Drive tiene un chip Yamaha FM de seis canales y un chip PSG de cuatro canales, el mismo que Master System. El FM también admite un canal DAC para SFX, como golpes o voces, pero todo debe ser alimentado manualmente por el procesador de sonido. El procesador, un Zilog Z80, no es precisamente bueno en este tipo de tareas y muchos juegos de Mega Drive tenían unos SFX extremadamente granulados y de baja calidad", explicaba Fonzie. "Además, SEGA no puso mucho empeño en proporcionar a los desarrolladores herramientas y documentación adecuadas, por lo que muchos juegos acabaron sonando bastante peor de lo que el hardware era capaz. Configurar un solo instrumento FM exige a un experto varios minutos de duro trabajo, porque hay que definir una docena de parámetros y cualquier error produce un sonido basura. Con la destreza y el tiempo adecuados, esta configuración puede sonar increíble —*Sonic*, *Shinobi*, *Streets of Rage*, *Ristar*...—, pero los desarrolladores apenas tenían tiempo en aquella época, así que utilizaban los instrumentos por defecto proporcionados por SEGA la mayoría de las veces".

PAPRIUM+
MEGA DRIVE
PAPRIUM+
80
MEGA DRIVE

El cartucho morado de la versión PAL de *Paprium* con el rótulo de 80 MEG High Density Class, que lo acredita como el cartucho de mayor capacidad del sistema.

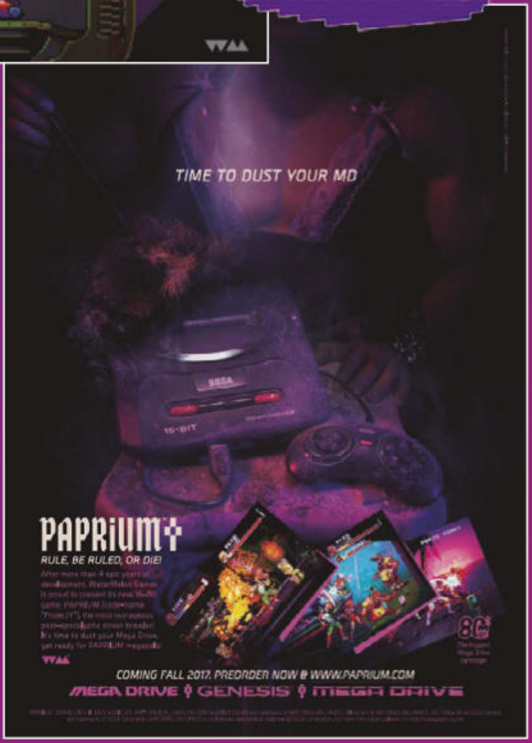
Mega Drive Cartridge メガドライブ専用
PAPRIUM
MEGA DRIVE
DATENMEISTER
80M HDC

SOUND TEST

ALEX
TUG
GORDON

MICHEL
ALEX
IRIDIUM

En la carátula se aprecia el logo de DATENMEISTER, cifrado como DT128M16VA1LT en la placa.


TIME TO DUST YOUR MD
PAPRIUM
RULE, BE RULED, OR DIE!
COMING FALL 2017. PREORDER NOW @ WWW.PAPRIUM.COM
MEGA DRIVE GENESIS MEGA DRIVE

David 'Groovemaster303' Burton y Trevin 'Jredd' Hughes se incorporaron al equipo para trabajar en la música del juego. Burton había sido diseñador de SFX FM en *Pier Solar*, mientras que Hughes había colaborado varias veces con él en el pasado. La banda sonora fue terminada en algún momento de 2013, con solo algunos mínimos cambios a lo largo del desarrollo. Trevin Hughes mencionó que Yuzo Koshiro, Tim Follin y el videojuego *Terminator* de Mega Drive fueron la principal inspiración para la banda sonora y el diseño de sonido de *Paprium*. Las capacidades de audio expandidas por el DATENMEISTER sirvieron a su vez como detonante para la creatividad, haciendo que las composiciones aprovechasen todas esas posibilidades, que lo acercan bastante más a los chips de sonido de las placas arcade o al audio de Neo Geo.

Paprium presenta un selector de sound test, conocido como Boom Box, que incluye casi la totalidad de la música, más de 60 pistas entre las que prácticamente ninguna tiene desperdicio. La breve introducción del juego con el característico scroll de texto conduce al «Theme of Paprium», el pegadizo tema principal del menú, aderezado por las ahora icónicas voces SFX sampleadas en alta calidad. El primer nivel lo abre la vertiginosa línea de bajo de «Bone Crusher», demostrando que la complejidad sonora no pretende disminuir. El recital es un no parar de temas largos y elaborados, siguiendo en el nivel de Intercom con ese placentero «Asian Chill», un ritmo 'smooth' con varias improvisaciones adheridas, la tremenda progresión de acordes de «Techno Beats» o la inmensa «Cool Groove», que es toda una masterclass de jazz-funk. Se suceden muchos otros temas memorables como «90's Dance», «Retro Beat» —el mayor homenaje a *Streets of Rage*—, «Spiral», el «Club Shuffle» del Blue Bar, «Neon Rider», «Electro Acid Funk», «Cyborg», «Transe», «Tension», «Evolve», «Cyber Ninja» o el fino acid jazz de «Jazzy Shuffle», seguramente la mejor pieza de toda la BSO. Si todo sale bien, *Paprium Original Soundtrack* será publicada en 3 CD e incluirá además un vinilo adicional con remixes, tal como se prometía en las recompensas del Kickstarter que realizaron en 2021. Hasta entonces: continuará... ★

> "Paprium nos permitió ir un paso más allá. Desarrollamos nuestro propio chip y utilizamos una puerta trasera dejada por SEGA para permitir mezclar canales de audio adicionales con el hardware de audio existente de la Mega Drive. Es el sueño de cualquier fan de Mega Drive: ¡efectos de sonido cristalinos!"
>
> GWÉNAËL 'FONZIE' GODDE

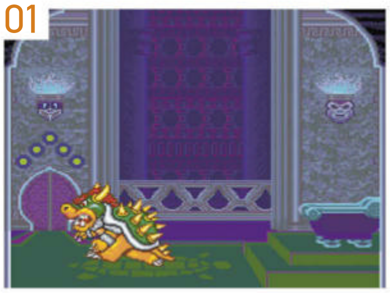
PANTALLA FINAL

MARIO'S TIME MACHINE

MARIO'S TIME MACHINE
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

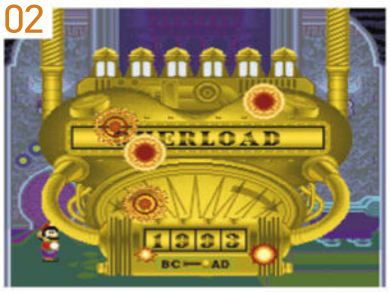
» ¿Qué hacer si no consigues que tus hijos hagan caso a sus profesores? Por supuesto, solicitar ayuda profesional… a un fontanero: Mario puede enseñar a los más pequeños todo sobre historia en este título educativo para SNES. Eso sí, cuando pases por eBay a comprobar cuánto cuesta el juego, tendrás que decidir si merece la pena pagar tal burrada por una pizca de ayuda escolar.

01



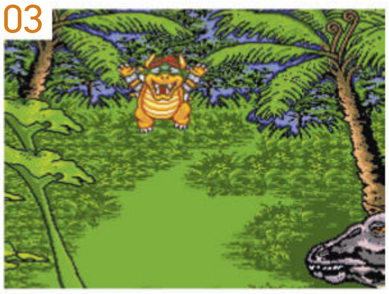
» ¡Vaya, vaya! Parece que el fontanero viene de visita, pero no está aquí precisamente para desatascar las cañerías. Bowser decide que mejor salir pitando de la sala del trono y dirigirse a la máquina del tiempo.

02



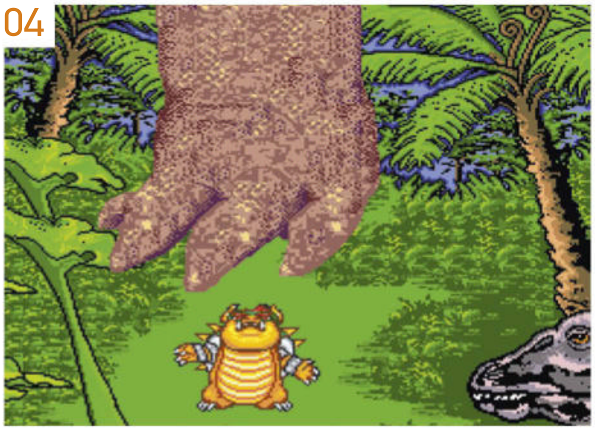
» Tarde. ¡Mario ya ha llegado, y está al tanto del plan de huida de Bowser! Para frustrar los planes de su enemigo cambia el destino de la máquina, de Paraíso a Sobrecarga, un paradero seguramente explosivo.

03



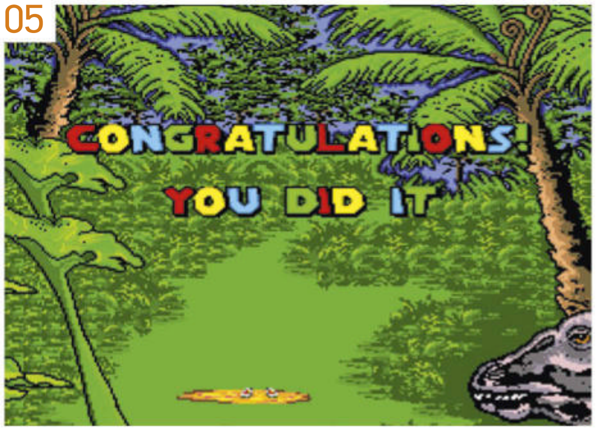
» Bowser aterriza en lo que de primeras parece un barrio bastante tranquilo y agradable… hasta que se da cuenta de que el tipo de la esquina inferior derecha tiene cara de pocos amigos. De ningún amigo, de hecho.

04



» Cuando el Rey de los Koopas mira al cielo desde el cual ha caído, comprende inmediatamente que su situación está a punto de empeorar. Bowser ya no es el matón del barrio: un enorme pie de dinosaurio cae violentamente sobre él. Como los *Monty Python,* pero sin risotadas.

05



» Pues vaya, menudo juego educativo; qué aprenderán nuestros hijos sobre el sentido de la justicia, mucho "¡Enhorabuena! Lo has conseguido" en pantalla, pero aquí se ha cometido un asesinato. Niños, no hagáis esto en casa… o daréis con vuestros huesos en la cárcel.

retro
GAMER

REDACCIÓN
Redactor Jefe **Juan Carlos Caballero**

Colaboradores **Jesús Martínez del Vas, Jaime González, Julen Zaballa,**
David Alonso, José María Velo, Atila Merino, Edgar S. Fuentes

Director de arte **Abel Vaquero**

Maquetación **Irene Rincón**

Ilustración de portada **Jesús Martínez del Vas**

CONTACTO REDACCIÓN
hobbyconsolas@axelspringer.es

EDITA
axel springer
AXEL SPRINGER ESPAÑA S.A.

EQUIPO DIRECTIVO EJECUTIVO
Director General **Manuel del Campo**
Director Comercial y Desarrollo de Ingresos **Daniel Chamorro**
Director de Desarrollo de Producto **Miguel Castillo**
Directora Editorial **Yovanna Blanco**

EQUIPO COMERCIAL
Directora de Ventas **Valle Santos**
Sales Manager del Área de Entretenimiento **Javier Abad**
Equipo Comercial **Estel Peris, Sergio Fernández**
Directora Operaciones y Programática **Aitana Núñez**
Sales controller **Jessica Jaime**

ACCIONES ESPECIALES
Directora de Acciones Especiales **Susana Pardo**
Business Solutions **Susana Herreros, Lydia Rissi y Marina Cobo**

MARKETING
Directora de Marketing, Comunicación y Cultura **Marina Roch**
Marketing Assistant **Andrea Gómez**

VÍDEO
Director de Vídeo **Igoe Montes**

DESARROLLO
Director de Desarrollo **Javier Domingo**

SISTEMAS / IT
Director de Sistemas **José Ángel González**

ADMINISTRACIÓN Y CONTABILIDAD
Jefa de Contabilidad **Pilar Sanz**
Bancos y Proveedores **Cristina Nieto**

SUSCRIPCIONES
departamento.suscripciones@axelspringer.es

DIRECCIONES Y CONTACTO

AXEL SPRINGER ESPAÑA S.A.
C/ Juan de Mariana 15
28045, Madrid. +34 915 140 600

CONTACTO PUBLICIDAD
publicidadaxel@axelspringer.es

CONTACTO SUSCRIPCIONES
+34 915 140 600
suscripciones@axelspringer.es

CONTACTO MARKETING
marketing@axelspringer.es

DISTRIBUCIÓN EN ESPAÑA, HISPANOAMÉRICA
Y PORTUGAL SGEL. 916 576 900

TRANSPORTE Boyaca. 917 478 800

IMPRIME ROTOCOBRHI. 918 031 676
Printed in Spain. Depósito Legal M-40540-2011

Queda prohibida la reproducción total o parcial, por cualquier medio o en cualquier soporte de los contenidos de esta publicación sin el permiso previo y por escrito del editor.

Importante información legal: De acuerdo con la vigente normativa sobre Protección de Datos Personales, informamos de que los datos personales que n os faciliten formarán parte de un fichero responsabilidad de Axel Springer España S.A. con objeto de gestionar tu solicitud, y enviarte información comercial de éstos sectores editorial, automoción, informática, tecnología, telecomunicaciones, electrónica, videojuegos, seguros, financiero y crédito, infancia y puericultura, alimentación, formación y educación, hogar, salud y productos farmacéuticos, ocio, gran consumo, cuidado personal, agua, energía y transportes, turismo y viajes, inmobiliario, juguetería, textil, ONG y productos/servicios para animales y mascotas. Para ejercer los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición deberás dirigirte por escrito a Axel Springer España S.A. C/ Juan de Mariana 15. 28045, Madrid.

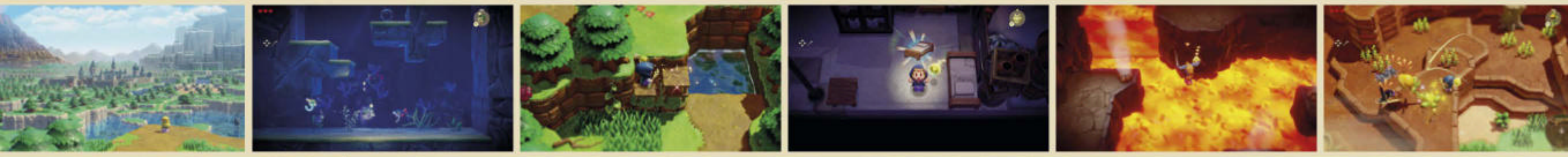
Retro Gamer se publica bajo licencia de Future Publishing Limited. Todos los derechos del material licenciado, incluido el nombre Retro Gamer, pertenecen a Future Publishing Limited, y no puede ser reproducido, en todo ni en parte, sin el consentimiento previo por escrito de Future Publishing Limited.
©2016 Future Publishing Limited.
www.futureplc.com

NINTENDO SWITCH

Nintendo

THE LEGEND OF
ZELDA
Echoes of Wisdom
7
www.pegi.info
©Nintendo

¡MÁS VALE MAGIA QUE FUERZA!



NINTENDO SWITCH
ZELDA
Echoes of Wisdom
7

26 DE SEPTIEMBRE

YA PUEDES RESERVARLO

Y CONSEGUIR ESTE LLAVERO O ESTE SET DE PEGATINAS*

THE LEGEND OF
ZELDA
Echoes of Wisdom

*Llavero limitado a 3.000 uds. para GAME. Set de pegatinas limitado a 12.761 uds. para Canal Ocio • El Corte Inglés • Fnac • Gameplay Stores • Impact Game • MediaMarkt • PC Componentes • The Shop Gamer • TodoConsolas • Video Dis • Video OCA • Xtralife. Comprueba previamente disponibilidad. Se hará entrega del ítem en el momento de la compra. El diseño final puede variar.